360 | PLAYSTATION3 | WII | GC | PS2 | XBOX | PC | DS | GBA | PSP

Videogiochi

025 | APRILE MAGGIO 2007 | €6,00

Little Big Planet

L'alba di una nuova era.

Marzo 2007.
Electronic Arts
inaugura l'era
di PlayStation 3
con sette videogiochi
che ne sfruttano
la tecnologia
e le potenzialità innovative
per un'esperienza di gioco
mai vissuta prima.

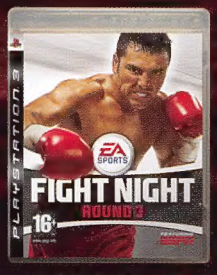
www.electronicarts.it

Def Jam ICON™

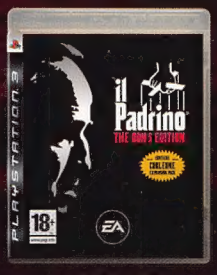
Untold Legends™ Dark Kingdom™

NBA Street Homecourt

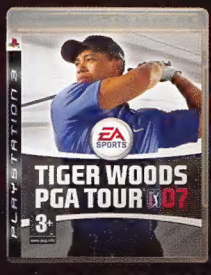
Need For Speed™ Carbon



Fight Night Round 3



Il Padrino®



Tiger Woods PGA Tour® 07

and "PLAYSTATION" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS e il logo EA SPORTS, EA SPORTS BIG sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. EA SPORTS(tm) è un marchio di Elec
Arts(tm).Def Jam®, Def Jam Icon(tm) e tutti i marchi e logo associati sono usati su licenza di DJR Holdings, LLC e Simcoh, LLC. Il marchio TIGERWOODS e il logo TW sono marchi di ETW Corp. e non possono essere usati, in tutto o in parte, senza il previo consenso scritto di ETW Corp. Il nome, l'aspetto e le altre caratteristiche di
Woods rappresentate in questo prodotto sono marchi, emblemi protetti da diritti d'autore e/o altre forme di proprietà intellettuale che appartengono in esclusiva a ETW Corp. o a Tiger Woods e non possono essere usati, in tutto o in parte, senza il previo consenso scritto di ETW Corp. o di Tiger Woods. PGA TOUR e l'emblema d
TOUR con il golfista che tira sono marchi di PGA TOUR, INC. usati su autorizzazione. TaylorMade, il logo TaylorMade, adidas e i logo adidas sono marchi registrati di TaylorMade Golf Company, Inc. dba TaylorMade-adidas Golf Company e il gruppo adidas-Salomon sono rispettivamente usati su autorizzazione. Tutti gli altri marchi s
proprietà dei rispettivi detentori. Untold Legends © 2007 Sony Online Entertainment Inc. (SOE). NBA Street Homecourt © 2007 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. I simboli che identifi-cano la WNBA e le squadre della WNBA utilizzati in questo prodotto sono marchi, progetti protetti da copyright e altre forme di proprietà intelle
di WNBA Enterprises, LLC e non possono essere utilizzati, interamente o in parte, senza il precedente consenso scritto di WNBA Enterprises, LLC © 2007 WNBA Enterprises, LLC. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori. All rights reserved. Mitsubishi, Eclipse and Lancer Evolution names, em
and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION and used under license to Electronic Arts Inc. Il Padrino ® & © 2006 Paramount Pictures. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori. EA(tm) è un marchio di Electronic Ar

Quello che vedete in copertina non è solo un riferimento al gioco di Media Molecule *Little Big Planet*. Per quanto possa sembrare assurdo, ciò che vedete in copertina è la nuova immagine di Sony.

Nel corso degli ultimi due anni, il colosso dell'elettronica ha faticato nel convincere la comunità che PlayStation 3 non fosse solo una nuova PlayStation 2. Anzi, come riassunto a partire da pagina 016, Sony ha proprio faticato nel convincere su tutto. Il problema prodotto da questa situazione è stato duplice. Da un lato, una nuova PS2 è esattamente ciò che l'enorme base d'utenza Sony vuole; dall'altro, non c'è stata alcuna prova a supporto del proclama Sony. Magari in privato le cose erano più chiare, ma in pubblico l'enfasi posta su progetti come *Gran Turismo HD* e *MotorStorm* non ha aiutato a spiegare le ragioni per cui questa nuova console possa essere destinata a rivoluzionare il settore.

Ma alla fine della recente Game Developers Conference di San Francisco, tutto è stato più chiaro. Gli annunci di Home e *Little Big Planet* hanno imposto una revisione dell'immagine di Sony. Non più quella di un costruttore hardware, non più quella di una imponente software house, ma quella di un service provider votato a ribaltare il processo di sviluppo del videogioco ponendone il consumatore all'inizio piuttosto che alla fine. E soprattutto, per la prima volta dall'esordio di PlayStation, Sony ha puntato il dito verso nuovi orizzonti. Si è resa promotrice di un cambiamento che potrebbe ridisegnare lo scenario futuro a sua immagine e somiglianza. In certi momenti pare di risentire i deliri di Ken Kutaragi... ma senza considerarli ancora così assurdi.

Si tratta di una mossa evidentemente ragionata da tempo, ma ciò non toglie che la portata delle sue ambizioni ne faccia la più rischiosa mai intrapresa da Sony. Ben più dell'inclusione del lettore Blu-Ray in una console da 500 euro. Si tratta di qualcosa che abbatte le barriere fra il gioco, gli altri media e il videogiocatore. Qualcosa che oggi può sembrare un piccolo segnale di svolta per Sony, ma che potrebbe tradursi in qualcosa di grande per l'intero pianeta videogioco.

LA RIVISTA PLAYSTATION PIÙ IMITATA IN ITALIA!

IN REGALO QUESTO POSTER DI SPIDER-MAN 3

[E per solo €1 in più...]

PSM DVD

Il DVD Video con i filmati dei migliori giochi PS2 e PSP.

Videogiochi

N° 25 APRILE/MAGGIO 2007
videogiochi@sprea.it

Realizzazione editoriale **Marcello Cangialosi**
Coordinamento editoriale **Simone Crosignani**
Impaginazione e DTP **Stefano Zurlini**

Direttore responsabile **Andrea Minini Saldini**

HANNO COLLABORATO
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Marco Benoit Carbone, Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Matteo Bonassi, Giuseppe De Riso, Stefano Gualeni, Roberto Magistretti, Massimo Maietti, Max Marino, Davide Massara, Paolo Paglianti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Giacomo Talamini, Claudio Tradardi

EDITORE

Sprea Media Italy SpA
via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)
Telefono (+39) 02 924321
Fax (+39) 02 926263147
Web www.spreamedia.it

CDA Luca Sprea (presidente)
Consiglieri delegati Stefano Spagnolo
Assistenti Alberta Rivolta
albertarivolta@sprea.it
Publishing Director Andrea Minini Saldini
Marketing & Business Dev. Manager Stefano Lisi
stefanolisi@sprea.it

PUBBLICITÀ
Procuratore del CDA Walter Longo
tel. 320 7789673, walterlongo@sprea.it
Marco Bertolotti (responsabile)
marcobertolotti@sprea.it

AGENZIE TERRITORIALI
MEDIAWAVE S.R.L.
via Domenico Sansotta 97, 00144 Roma
Tel. 06 52205210 Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11, 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 Fax 081 7345075

TRAFFICO
Nicoletta Pappalettera, Lucia Piccarisi
traffico@sprea.it

PRODUZIONE
Federica Rossi, Romina Buratti
produzione@sprea.it

Abbonamenti: un anno (6 numeri) €26,00
Inviare l'importo con assegno bancario, carta di credito o versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a: Sprea Media Italy S.p.A., via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)
Per informazioni:
tel. 02 924321 dal lunedì al venerdì
fax 02 92432235
abbonamenti@sprea.it
Arretrati: il doppio del prezzo di copertina. Disponibili entro un anno dalla pubblicazione.
Per informazioni:
tel. 02 924321 dal lunedì al venerdì
fax 02 92432235
arretrati@sprea.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine: 90 giorni

DIFFUSIONE
Emanuela Mapelli
emanuelamapelli@sprea.it

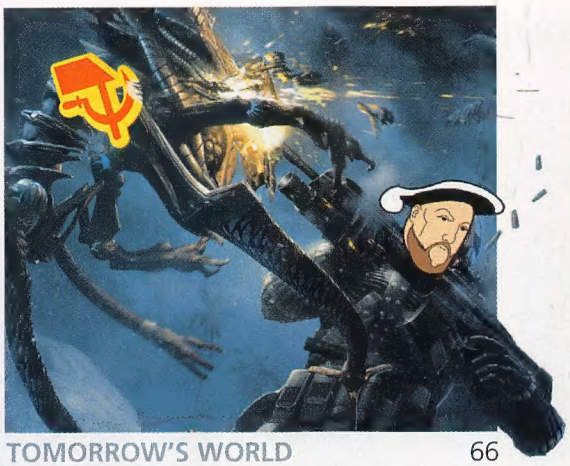
Stampa Mazzucchelli S.p.A.
via Cà Bertoncina, 37/39/41, 24068 Seriate (BG)
Carta Valpaco European Paper Trading
Distributore M-Dis Distribuzione Media S.p.A., tel. 02 25821, fax 02 25825306, info@m-dis.it

Pubblicazione bimestrale registrata al Tribunale di Milano il 17/3/2003 con il n. 193
Una copia: €6,00
Poste Italiane Spa. Spedizione in abbonamento Postale D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano

Copyright
Sprea Media Italy S.p.A. è titolare esclusivo di tutti i diritti di pubblicazione. Sprea Media Italy S.p.A. è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti della rivista "EDGE", pubblicata e prodotta in UK da Future plc. © Future plc. All Rights Reserved. Tutti i diritti di riproduzione degli articoli sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore di dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03)
Nel vigore del d.lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 d.Lgs. 196/03, è Sprea Media Italy S.p.A. (di seguito anche "Società", e/o "Sprea"), con sede in Cernusco S/N (MI), via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati nel vigore della Legge, anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Società. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del d.lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea Media Italy S.p.A. e/o al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale consenso espresso al trattamento dei dati personali.

SOLID STATES 54
Uno sguardo all'evoluzione e all'influenza della serie Metal Gear Solid prima di incontrare il suo creatore, Hideo Kojima



TOMORROW'S WORLD 66
Come un faro guida per il settore PC gaming, Crysis ha illuminato le buie sale dell'ultima GDC. La parola ai suoi sviluppatori

UN UOMO NUOVO 86
Un anno dopo aver abbandonato Shiny, Dave Perry spiega come si stia apprestando a rivoluzionare l'industria del videogioco

PELLE DIGITALE 92
I videogiochi permettono di fare tutto, ma solo nei panni di un muscoloso soldato. Analisi della creazione degli avatar moderni

SOMMARIO

APRILE MAGGIO

Speciali

A LITTLE BIG IDEA 46
Media Molecule e SCEE offrono la propria interpretazione del concetto di contenuti creati dagli utenti su PlayStation 3

E inoltre...

6 Prima Pagina
GDC, DICE, PS3 e Boom Boom Rocket

31 Download
Piccoli giochi meritevoli di grandi attenzioni

32 Digitabilia
Ne uccide più la penna (che il videogioco)

33 Mattscape
Suonala ancora, Sam

34 The Guest
Responsabilità

35 Missing in Action
Micromacrocosmi

36 The Anarchitect
The Bycicle Diaries: l'arte alle ginocchia

37 Market Chief
Next-gen delivery

74 Il Grande Rally
Sega Rally esce finalmente dai box

80 Vite Incrociate
Viktor Antonov e il suo nuovo The Crossing

132 La Storia di...
Spy Vs Spy

136 Time Extend
Alla (ri)scoperta di Super Mario Sunshine

142 Forum
L'opinione dei lettori

144 Next Month
Verso territori incontaminati

SOMMARIO

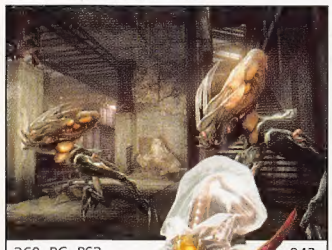
CONTINUA

Preview

THE DARKNESS

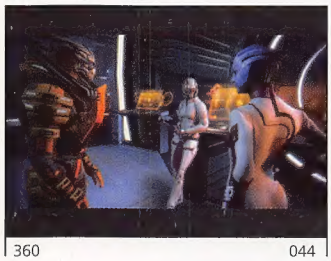
360, PS3 040

BLACKSITE: AREA 51



360, PC, PS3 042

MASS EFFECT



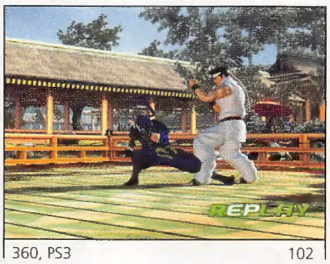
360 044

Review

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

360, PC, PS3 100

VIRTUA FIGHTER 5



360, PS3 102

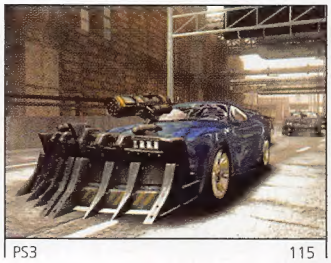
SONIC E GLI ANELLI SEGRETI

Wii 110

EXCITE TRUCK

Wii 114

FULL AUTO 2: BATTLELINES



PS3 115

FORMULA ONE C. EDITION

PS3 116

BATTLESTATIONS: MIDWAY

360, PC 122

BULLET WITCH

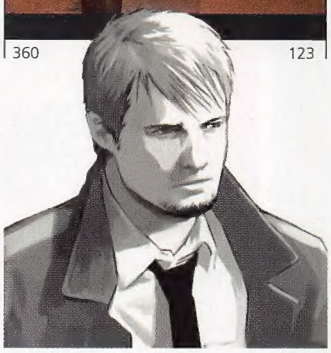
360 123

AFTER BURNER: BLACK FALCON

PSP 124

SID MEIER'S PIRATES!

PSP 127



HOTEL DUSK: ROOM 215

DS 128

SUPREME COMMANDER

PC 104

C&C3: TIBERIUM WARS

360, PC 106

GOD OF WAR 2

PS2 108

KORORINPA

Wii 111

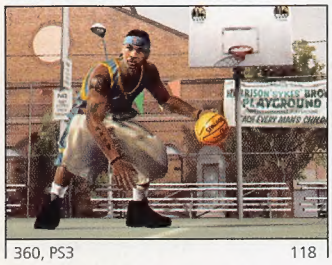
COOKING MAMA: COOK OFF

Wii 112

SSX BLUR

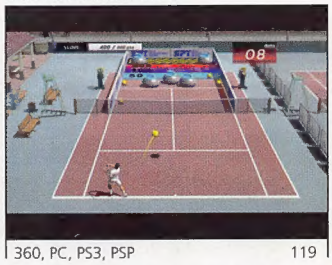
Wii 113

NBA STREET HOMECOURT



360, PS3 118

VIRTUA TENNIS 3



360, PC, PS3, PSP 119

DEF JAM: ICON

360, PS3 120

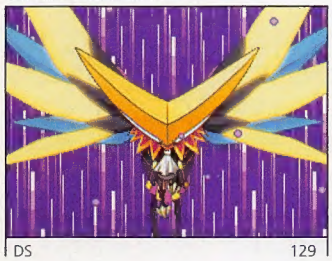
BURNOUT: DOMINATOR

PS2, PSP 125

RATCHET & CLANK: SIZE M.

PSP 126

LUNAR KNIGHTS

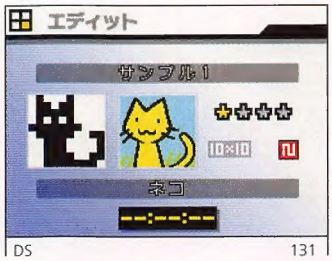


DS 129

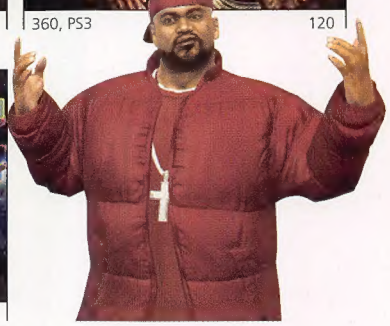
SPECTROBES

DS 130

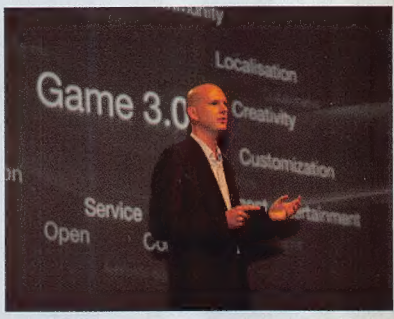
PICROSS DS



DS 131



PRIMAPAGINA



6 **Game Developers Conference 2007**
È San Francisco la nuova capitale dell'industria del divertimento elettronico?

12 **DICE Summit 2007**
Sviluppatori e publisher riuniti a Vegas per l'incontro più esclusivo dell'anno

16 **PlayStation blues**
I maggiori errori commessi da SCE nella propaganda della sua ultima console

22 **Febbre da download**
Luci, ombre e previsioni sul futuro del fenomeno dei contenuti scaricabili

28 **Esplosioni bizzarre**
Bizarre Creations presenta il suo nuovo scoppiettante titolo per XBLA

30 **Stella del Nord**
La Scandinavia affila le armi in preparazione del NordicGame 2007

30 **Letture**
Recensiti 'ICO. Una favola per l'era digitale' e '100 Videogames'

PRIMAPAGINA

EVENTO

Game Developers Conference 2007: chi ha più bisogno dell'Electronic Entertainment Expo?

Con presentazioni, comunicati stampa ed eventi ad arricchire il consueto panorama di conferenze e tavole rotonde, la GDC, ormai stabilmente trasferitasi da San Jose a San Francisco, dimostra come l'industria del divertimento elettronico possa fare a meno dell'ormai vetusto E3

Si potrebbe discutere all'infinito dell'edizione 2007 della Game Developers Conference, svoltasi dal 5 al 9 marzo scorso presso il Moscone Center di San Francisco. Complice il futuro ancora incerto di quell'Electronic Entertainment Expo inopinatamente spostato da maggio a luglio, il numero dei visitatori della 21° edizione della GDC ha battuto ogni record, portando alcuni osservatori a lamentarsi di un eccessivo affollamento dei padiglioni fieristici (con lunghe code, ad esempio, per poter pranzare, e sale conferenze inaspettatamente gremite e 'sold out' per chiunque arrivasse all'appuntamento con qualche minuto di ritardo) e i più a interrogarsi sulle sorti di una manifestazione che lascia intravedere i primi sintomi da 'contaminazione da E3' (con alcune casse a sparare musica a volume decisamente eccessivo e le prime, timide booth babe a reclamare l'attenzione di un pubblico composto al 95% da uomini).

Ma un punto trova tutti d'accordo: la carne messa al fuoco da Jamil Moledina (direttore esecutivo della GDC) e dal resto del comitato organizzatore era davvero tantissima, con una vasta gamma di eventi collaterali alla manifestazione principale a tenere impegnati gli operatori dell'industria per un numero cospicuo di ore ogni giorno. Per rendere l'idea, basti sapere che nell'arco di tutta la settimana hanno avuto luogo qualche centinaio di seminari, conferenze (con quattro/cinque relatori, di solito) e tavole rotonde (con una quarantina di partecipanti e a cui ogni visitatore è invitato a prendere parte attivamente), suddivise per differenti aree di interesse: GDC Mobile, con focus sui giochi per telefoni cellulari, Serious Game Summit, in cui discutere di ogni tipo di applicazione extra-ludiche per i videogiochi, Audio, Business & Manage-ment, Game Design, Programmazione, Produzione e IGDA, interamente gestita dalla International Game Developers Association e in cui affrontare i tempi più disparati riguardanti l'industria, dalla questione censura a quella salariale. Oltre a una serie di tutorial altamente specifici e intensivi, con sessioni anche di otto ore consecutive sulle ultime tecniche di programmazione shader, il Moscone Center ha ospitato il Career Pavillion, un'area in cui far incontrare sviluppatori in cerca di un impiego e studi alla costante ricerca di nuova forza lavoro, la Game Connection, una zona per mettere in contatto team con progetti già avanzati e publisher, l'IGF Pavillion, uno spazio dedicato esclusivamente ai progetti indipendenti o realizzati da associazioni no profit e universitarie, e l'Expo, area più tradizionale, con stand in larga parte occupati da società offerenti middleware e tool per lo sviluppo, oltre che servizi (QA, localizzazione, PR).

In un'interessante anticipazione della prossima mostra 'i am 8-bit' (Los Angeles, 17 aprile -12 maggio), una decina di artisti hanno esibito una serie di opere ispirate alle proprie esperienze videoludiche degli anni '80. Malamente posizionati in un angolo buio del Moscone Center, i lavori sono passati inosservati a molti, ma il valore di alcuni pezzi è sensazionale

Con una simile offerta, una serie di conferenze stampa a contorno del tutto, la cerimonia degli Award atta a premiare i migliori titoli dell'anno e l'immancabile serie di party a completare il tutto, il rischio era effettivamente quello di finire stritolati nella morsa della GDC, ritrovandosi proiettati da una parte all'altra come biglie di un flipper e arrivando a fine giornata con un gran mal di testa (non indotto dall'alcol). **Videogiochi** ha fatto del suo meglio per essere ovunque, ma per onestà intellettuale è doveroso sottolineare come una copertura di un simile evento richieda un numero di pagine e uno sforzo ben superiori a quelli consentiti alla redazione.

Dopo un'approfondita consultazione del catalogo della GDC (un malloppo di 160 pagine), per il primo giorno si è scelto di esordire con la conferenza 'Serious Game Squared': **Ichiro Otobe**, responsabile della divisione Serious Games di Square Enix ha brevemente spiegato perché il colosso giapponese abbia deciso di diversificare il proprio portafoglio, offrendo software ben diverso da quello proposto in passato. Secondo Otobe esistono due ragioni principali: la prima è quella di permettere al videogioco di crescere come medium e ottenere quel riconoscimento culturale che ancora gli manca ("E se non fanno qualcosa in questo senso i publisher, non so chi altri possa farlo", le sue parole); la seconda è perseguire quel successo economico che in molti non riconoscono ai giochi più seri, ma che titoli come *Brain Training* o *Cooking Navigator* dimostrano ampiamente. Square Enix ha quindi formato una joint venture

Gregg Sauter, director of publishing di Nokia, ha provato a decantare le virtù della prossima piattaforma N-Gage, sottolineandone potenziale diffusione, versatilità e facilità di sviluppo. "A questo punto mancate solo voi, gli sviluppatori", la frase con cui il dirigente ha concluso, in maniera incosciamente allarmistica, il suo intervento

Secondo Trip Hawkins, molti licenziatari chiedono un 7% per la concessione dei diritti a sviluppare su piattaforma PlayStation, ma la cifra sale al 50% nel caso del cellulare

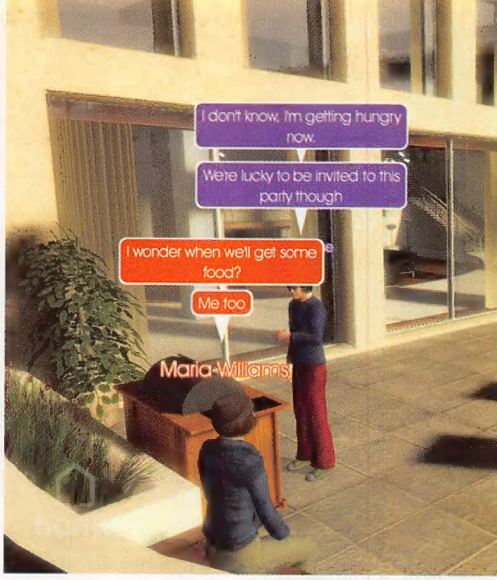
con Gakken (editore di libri di testo la cui proposta di manga atti all'insegnamento della vita degli insetti è diventata una case history nella storia dei libri scolastici giapponesi), dando vita a SGLabs: il team, composto da sole 10 persone e capitanato da Tadashi Tsushima (*Vagrant Story*) è attualmente al lavoro su *Project GB*, titolo che ha lo scopo di insegnare il processo dello sviluppo di videogiochi in maniera divertente e che Square Enix spera di poter vendere a oltre 24.000 scuole elementari e medie di tutto il Giappone.

Pochi metri più in là, **Trip Hawkins** (attualmente amministratore dell'etichetta Digital Chocolate) decantava le virtù dei giochi per cellulari nell'eloquente sessione 'Making Mobile Games the Ultimate Game Platform'. Nonostante un intervento tutto sommato blando, in cui Hawkins ha mischiato confusamente passato, presente e futuro, innovazione e quote di mercato (attirandosi le ire del pubblico nella sessione di Q&A finale), il veterano dell'industria ha sollevato un paio di questioni interessanti: la prima riguarda la natura degli attuali giochi per cellulari, incapaci di attirare un grande pubblico e generare profitto perché, secondo Hawkins, troppo ispirati a meccaniche del passato ("parliamoci chiaro: due terzi di questi gio-

chi sono retrogaming"). La seconda è invece incentrata sulle royalty eccessive richieste dai produttori di hardware: secondo l'ex-dirigente di EA e 3DO molti licenziatari chiedono un 7% per la concessione dei diritti a sviluppare su piattaforma PlayStation, ma la cifra sale al 50% nel caso di un telefono cellulare. "Decisamente troppo perché uno sviluppatore possa generare profitto".

Se Hawkins si preoccupava del tornaconto economico dei propri colleghi, in una sala attigua un **Jeff Minter** che avrebbe potuto benissimo essere scambiato per uno dei barboni che vagavano in zona Moscone Center, inaugurava le sessioni dedicate agli sviluppatori indipendenti sottolineando come la creatività debba essere tutto in questo lavoro. Con un intervento spesso ai limiti del delirio e in cui Minter ha lamentato la presenza di troppi pochi animali nei giochi odierni (!), il proprietario di Llamasoft ha compiuto un rapido escursus dei titoli pubblicati nella sua carriera prima di presentare il suo prossimo progetto, *Space Giraffe*: il gioco, simile a *Tempest* ("Ma non è *Tempest*!", si è scaldato a un certo punto Minter. "Si gioca in maniera diversa"), verrà pubblicato su Live Arcade e, stando alle dichiarazioni del suo creatore, è interamente basato su Neon, l'interfaccia video da lui creata per Microsoft per accompagnare la riproduzione di brani musicali su Xbox 360.

Passare da un intervento a tratti sconclusionato, ma sinceramente genuino, come quello di Minter a 'The Next Generation of N-Gage' di **Gregg Sauter** (director of publishing di Nokia) ha comportato un brusco ritorno alla realtà. Sauter ha spiegato i chiari vantaggi della sua piattaforma, citando la semplicità di sviluppo grazie a un ambiente C++ in grado di garantire una compatibilità pressoché totale con i numerosi device in uscita nei prossimi anni, e il potenziale di diffusione



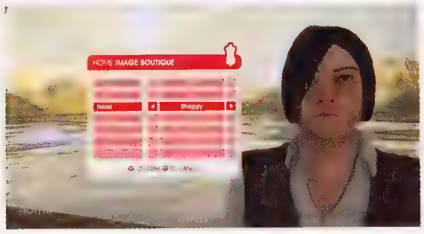
Phil Harrison (a destra) ha disquisito a lungo di PlayStation Home (in mezzo) e *Little Big Planet* (p046), omettendo curiosamente di presentare alla folla della GDC un breve trailer di *Killzone 2*, mostrato in esclusiva a un gruppo di giornalisti, e accennando solamente a *Warhawk* (sopra), che SCEA non ha ancora deciso se distribuire come contenuto esclusivo di PSN o in altra forma

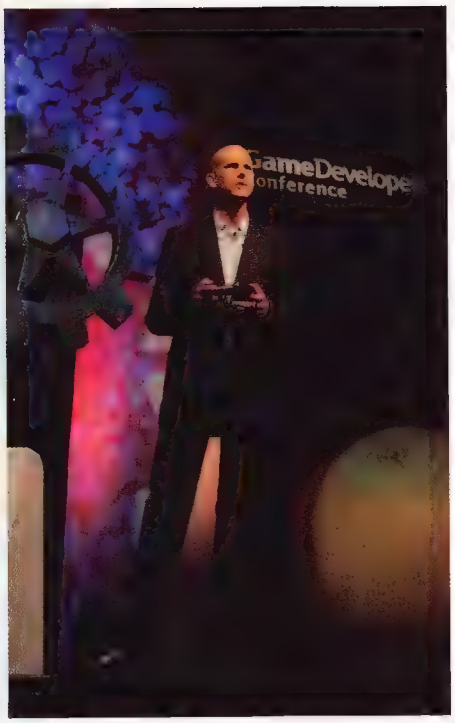
della tecnologia N-Gage, incorporata in una vasta gamma di telefoni N-Gage di prossima uscita. Ma Sauter non è riuscito a fornire una spiegazione soddisfacente dell'insuccesso che il settore dei mobile gaming sta vivendo, con numerose società che hanno deciso di spostare il proprio focus su sistemi più redditizi, né a presentare una line-up software che possa in qualche modo generare un minimo d'attenzione sulla piattaforma Nokia. E il fatto che la sala fosse semideserta durante l'intervento di Sauter pare lasciare intravedere tempi duri per il colosso finlandese in questo campo.

Il primo giorno di GDC è stato anche teatro dell'incontro 'Know Your Players: An In-Depth Look at Player Behavior and Consumer Demographics', una sessione di otto ore con cinque team di relatori pronti a discutere la composizione attuale del pubblico di videogiocatori e come elargire esperienze che soddisfino ogni fascia di consumatori. **Yuanzhe Cal**, direttore della divisione Broadband & Gaming presso la società specializzata in ricerche di mercato Parks Associates, ha divulgato dati interessanti sulla composizione del pubblico giocante, seppur limitati al solo territorio statunitense. Secondo Cal, il mercato è composto al 26% da quelli che vengono definiti 'dormant gamer', utenti che amano i videogiochi ma che non hanno tempo per dedicarsi a questo hobby, perché troppo presi da famiglia, lavoro ed amici. "È un gruppo di cui faccio parte anch'io", ha dichiarato Cal. "Infatti gioco sempre e solo in aereo. Questa conferenza, per esempio, l'ho preparata in 10 minuti: per il resto del tempo ho giocato sul mio notebook, col mio vicino di sedile che mi guardava come se fossi pazzo. Gli sviluppatori dovrebbero prestare maggiore attenzione a questa tipologia d'utente perché vengono eccessivamente trascurati". Di tutt'altro tenore l'intervento di **Hans Lee**, chief technology officer di Emsense: "Per capire le reazioni del pubblico, abbiamo inventato questa fascetta che facciamo indossare ai tester per leggerne il livello emozionale mediante un grafico". Boato del pubblico e risate a crepapelle. "No, davvero". Silenzio tombale. Lee ha così spiegato come Emsense misuri attraverso sofisticati sensori il grado di coinvolgimento di gruppi di giocatori per tutti i principali titoli in uscita. "Abbiamo per esempio misurato la riuscita di alcune cut-scene di *Gears of War*", ha aggiunto. "Passando poi ad Epic i risultati affinché riducessero al minimo il livello di apatia per gli utenti". **Mark Terrano**, fondatore di Hidden Path e lead designer di *Age of Empires 2*, ha colto la palla al balzo e rivelato il sofisticato sistema di testing alla base della popolare serie di RTS Microsoft. "Mettevo una bottiglietta d'acqua di fianco al PC del tester", il suo segreto. "E poi vedevo quante volte la prendeva per bere. Se giocava per ore senza degnarla di uno sguardo, significava che andavamo bene. Se si appoggiava allo schienale e tirava una sorsata ogni cinque minuti, voleva dire che il gioco non lo coinvolgeva a sufficienza".

Durante il secondo giorno l'attenzione della stampa è stata catalizzata dalle presentazioni indette da Microsoft e Sony Computer Entertainment. La casa di Redmond ha però preferito mantenere un basso profilo alla GDC, concentrandosi

Nintendo è stato l'unico publisher (oltre a SCEA) a esibire sul suolo fieristico una manciata di titoli ancora in fase di sviluppo, per quanto prossimi al completamento, come nel caso di *Super Paper Mario*





sui prossimi orodotti, con dimostrazioni di una line-up sontuosa fatta di *Fable 2* (con un Peter Molyneux che ha ammesso come il progetto sia ancora largamente incompleto), *Forza Motorsport 2* (con postazione demo composta da sedile racing, 4 Xbox 360, tre pannelli 16:9 a formare una visuale panoramica e un quarto LCD di dimensioni ridotte a fungere da specchietto retrovisore), *Mass Effect* (p044), *Shadowrun* e *Age of Conan: Hyborian Adventures*. Dopo la partenza di Greg Canessa (p014), c'era anche molta curiosità nel capire quale direzione avrebbe intrapreso Microsoft con il servizio XBLA. Stando a quanto dichiarato da Chris Early, product unit manager di Xbox Live Arcade e del reparto Microsoft Casual Games, in futuro verrà prestata una sempre maggiore attenzione alla distribuzione simultanea di casual game su più piattaforme (Windows, XBLA, ma anche MSN), con giochi che potrebbero crescere in complessità in un lontano futuro. Al riguardo, Microsoft ha annunciato l'abbattimento del limite dei 50MB per i giochi XBLA, imposto per venire incontro alle capacità della memory card di 64MB per Xbox 360: il nuovo limite è stato fissato a 150MB e dal 3 aprile sarà disponibile una nuova memory card con una più adeguata capacità di 512MB.

Il vero mattatore della giornata è stato sicuramente **Phil Harrison** con una presentazione riservata a un numero chiuso di giornalisti. Il presidente dei Worlwide Studios di SCE ha infatti approfittato dell'evento californiano per introdurre Home, servizio grazie al quale gli utenti di PlayStation 3 potranno creare un proprio avatar ed esplorare una comunità virtuale come se si trovassero all'interno di un qualsiasi MMO. Nel presentare Home, Harrison ha ripercorso brevemente la storia del videogioco, sottolineando come si sia passati attraverso varie fase generazionali, contraddistinte da differenti tipi di supporto per la diffusione di contenuti. Secondo l'allampanato dirigente, stiamo ora entrando in una fase definibile come Game 3.0 ("non è un marchio registrato, quindi potete usarlo liberamente", ha scherzato Harrison): dopo quello che viene definito comunemente Web 2.0 (con contenuti generati in larga parte dagli utenti, come nel caso di YouTube o MySpace), Game 3.0 si prefigge di andare oltre, consentendo l'interazione in tempo reale fra utenti. "L'interazione sociale è fondamentale in questo senso", ha rimarcato Harrison. Affinché ciò avvenga, ogni utente potrà downloadare gratuitamente i 500MB di Home, fiondarsi sulla Cross Media Bar e tuffarsi in quel mondo virtuale che i più cinici osservatori hanno già definito come 'un evidente miscuglio di *Second Life* e *The Sims*'. Dopo aver creato il proprio avatar (dall'aspetto realistico, quindi siamo ad anni luce dai Mii), l'utente avrà a disposizione varie scelte. La prima sarà quella di customizzare un proprio spazio virtuale: dall'aspetto di un comune appartamento, l'area potrà essere abbellita con mobilio di diverso tipo e pannelli riproducenti foto o video presenti sull'HDD di PlayStation 3. "Tutti gli oggetti sono 3D e mossi da un motore fisico, quindi se volete scagliare un televisore giù dalle scale come sto facendo io, potete farlo e lo vedrete rotolare realisticamente. Oppure potete impilare, non so per quale motivo, una serie di poltrone per farne una torre", ha proseguito Harrison. Nonostante la lista di oggetti disponibili fosse particolarmente ampia, il vicepresidente di SCEE ha rimarcato come l'elenco si arricchirà di oggetti a pagamento (per esempio un biliardo), in grado di dare un tocco di esclusività al proprio spazio. Spazio che rimarrà off limits per gli altri abitanti di Home, a meno che non vengano invitati dal proprietario dell'appartamento.

Stesso discorso per la Hall of Fame, un'area in cui custodire i trofei videoludici accumulati nel corso degli anni, assemblandoli a piacimento come in una sorta di 'museo 3D degli Achievement', e ammirando in una vicina sezione tutti i trofei disponibili per la (si spera sterminata) softeca PlayStation 3. Ma non di sole aree private sarà fatto Home: gli spazi comuni con cui interagire con amici e perfetti sconosciuti (mediante comunicazione audio e video, input da tastiera, gesti o immissione di parole tramite pad) sono numerosi. Arricchite di filmati HD e schermate promozionali, queste zone prevedono una serie di prevedibili divertissement ludici (biliardo, bowling, vecchi coin-op) e cinematografici (con una zona cinema in cui ammirare i trailer dei film in prossima uscita e, a lungo termine, fruire a pagamento di una vasta gamma di lungometraggi in alta definizione).

Ciò che più intriga del servizio attualmente in fase di beta testing (e il cui lancio è previsto per ottobre) è la possibilità per ogni sviluppatore e publisher di creare un proprio mondo. Un po' come con gli spazi dedicati ad ogni casa automobilistica nel GTWorld di *Gran Turismo*, ogni marchio ("anche case che non hanno niente a che fare con i videogiochi, tipo Coca-cola", ha esemplificato Harrison) potrà gestire una propria area, scegliendo di intrattenere gli utenti con servizi e contenuti peculiari. Per dimostrare il concetto, Harrison ha guidato il proprio avatar verso una generica 'area sportiva', che potrebbe rappresentare l'hub di una qualsiasi Electronic Arts: mentre un tabellone piazzato sul soffitto riproduceva un filmato HD di una partita NBA, il dirigente Sony ha girato in lungo e in largo la sala mostrando una zona dove allenarsi in tiri da 3 punti e un driving range, spazi dove gli utenti possono interagire fra loro, divertirsi coi mini-giochi e, ovviamente, essere bombardati dalla pubblicità di una vasta gamma di prodotti. "Creare un'area simile è semplicissimo", ha dichiarato Harrison. "Basta creare un ambiente 3D con Maya e sfruttare i nostri applet che permettono di applicare video e texture ad ogni superficie. Si può fare qualsiasi casa, con il minimo sforzo".

Dopo una blanda dimostrazione di *SingStar* per PS3, Harrison ha parlato di PlayStation Edge, una serie di tool per lo sviluppo comprendenti GCM

Ciò che più intriga attualmente del servizio PlayStation Home è la possibilità per ogni sviluppatore e publisher di creare un proprio mondo

And the winner is...

I trionfatori delle categorie Indipendent Games Festival e Game Developers Choice Awards

Indipendent Games Festival
Miglior Gioco: ***Aquaria*** **(Bit Blot)**
Miglior Gioco Web: ***Samorost 2*** **(Amanita Design)**
Migliore Tecnologia: ***Bang! Howdy*** **(Three Rings Design)**
Innovazione nel design: ***Everyday Shooter*** **(Queasy Games)**
Migliore Grafica: ***Castle Crashers*** **(The Behemoth)**
Miglior Sonoro: ***Everyday Shooter*** **(Queasy Games)**
Premio del Pubblico: ***Castle Crashers*** **(The Behemoth)**

Game Developers Choice Awards
Nuovo Studio: Iron Lore Entertainment (*Titan Quest*)
Narrazione: ***The Legend of Zelda: Twilight Princess*** **(Nintendo)**
Game Design: ***Wii Sports*** **(Nintendo)**
Sonoro: ***Guitar Hero II*** **(Harmonix Music Systems/RedOctane)**
Character Design: ***Okami*** **(Clover Studio/Capcom)**
Tecnologia: ***Gears of War*** **(Epic Games/MGS)**
Grafica: ***Gears of War*** **(Epic Games/MGS)**
Miglior Gioco: ***Gears of War*** **(Epic Games/MGS)**
Lifetime Achivement: Shigeru Miyamoto (Nintendo)
First Penguin Award: Alexey Pajitnov (Microsoft)
Maverick Award: Grek Costikian (Manifesto Games)
Community Contribution Award: George "The Fat Man" Sanger
Innovazione: ***Line Rider*** **(Boštjan Cadež),** ***Okami*** **(Clover Studio/Capcom),** ***Wii Sports*** **(Nintendo)**

Con decine di sessioni ogni giorno, molti visitatori hanno deciso solo all'ultimo secondo a quali assistere. Molto gettonata 'Ten Games You Need to Play: The Digital Game Canon', con un Warron Spector (sopra, il primo da destra) in splendida forma e Matteo Bittanti (secondo da sinistra) come unico relatore in rappresentanza del Belpaese alla GDC

Replay (profiling tool per RSX) e un'ampia gamma di librerie ottimizzate per il calcolo, l'animazione e la compressione di geometrie via SPU. Al fine di dimostrare la bontà di questi strumenti, il presidente dei WWS ha quindi mostrato un (breve) filmato di *Killzone 2*, precisando a più riprese il suo stato di 'work in progress' e anticipando le prevedibili rimostranze di una platea che ha visto un titolo ancora lontano da quel famigerato target render mostrato all'E3 2005. Le animazioni degli Helghast, in particolar modo, sono parse davvero poco convincenti e c'è davvero molta curiosità nel capire quanto potrà essere migliore il codice che Guerrilla mostrerà finalmente al pubblico in occasione del prossimo E3 di luglio. Harrison ha però trovato il modo di riportare i giornalisti dalla propria parte grazie alla presentazione di quel *Little Big Planet* (p046) che ha rappresentato un po' per tutti il gioco più importante della GDC 2007.

Il terzo giorno, Warren Spector, recente fondatore di Junction Point Studios, ha dimostrato la propria esperienza e passione per questo medium nell'interessante sessione "The Future of Storytelling in Next-Generation Game Development'. Spector ha analizzato i diversi approcci utilizzati dagli sviluppatori al giorno d'oggi: "Ci sono titoli che ti mettono sui binari, come se fossi su un ottovolante. *The Legend of Zelda, God of War*, i giochi di Square Enix... Sono molto lineari ma, sia chiaro, li adoro tutti. Poi ci sono giochi, come il prossimo *Spore*, che non ti raccontano una storia, ma ti consentono di creartene una col gioco. Ecco, io penso che fra questi due estremi ci sia molto spazio su cui possono lavorare gli sviluppatori, titoli in cui il giocatore abbia molta libertà, ma in cui gli vengano elargiti 'pezzi di narrazione' in grado di guidarlo lungo un percorso". Spector ha quindi concluso dichiarando il proprio disinteresse totale verso gli MMO ("ma forse è un mio problema: per me la narrazione è importante") e lodando il lavoro di Will Wright ("la figura più importante di quest'industria").

Kutaragi sta per lanciarsi in 70 minuti di sproloquio su un futuro lontano fatto di supercomputer e PlayStation 3 (o 4, o 5) che controllano il mondo

Shigeru Miyamoto ha confermato ancora una volta il proprio ruolo di portavoce assoluto per Nintendo, ritirando tutti i premi assegnati alla casa di Kyoto ("li consegnerò ai miei colleghi quando tornerò in Giappone") durante la serata dei Game Developers Choice Awards, fra cui un applauditissimo riconoscimento alla sua carriera di game designer, e presentando la conferenza con la più alta concentrazione di pubblico della GDC

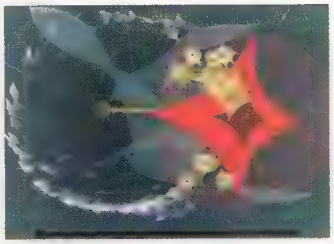
Ma la GDC è da sempre fatta anche di prese di posizione o dichiarazioni d'amore verso un determinato hardware. Così, nel corso della conferenza 'Developers and Investors: A Marriage Made in Heaven', **David Perry** ha parlato ampiamente delle sue nuove attività, Game Consultants, Game Investors e Game Industry Map (p086), prima di tessere ampiamente e quasi inspiegabilmente le lodi di PlayStation 3. "Ancora non c'è un gioco che mostri la potenza di PS3", ha dichiarato l'eclettico sviluppatore, "Ma non ho ancora visto una cosa che questa macchina non possa fare. Mi dispiace per Sony che nessuno abbia ancora fatto vedere ciò che è capace di quest'hardware". Di tutt'altro tenore la dichiarazione di **Chris Hecker**, fondatore dello studio Definition 6. Uno dei cinque relatori dell'annuale sessione 'Burning Mad: Game Publishers Rant', da sempre fonte di gioie per gli amanti della controversia, Hecker non ha avuto troppe esitazioni nel dichiarare: "Tutti amano il Wii. 'Oh, il Wii, ci piace così tanto'. Be', il Wii è una cagata. [...] Il Wii non è altro che due GameCube tenuti insieme con lo scotch". Nel giustificare le proprie affermazioni (ampiamente ritrattate qualche giorno più tardi, con tanto di profonde scuse a Nintendo), Hecker ha puntato il dito verso la scarsa potenza della macchina ("Non è questione di grafica, è questione di interattività, che è il punto di forza di questa forma artistica. Interattività vuol dire fare qualcosa di interessante con un input e restituirlo all'utente. E non è possibile farlo con un cazzo di computer sottopotenziato"), ma anche verso le intenzioni della casa di Kyoto ("A Nintendo non frega un cazzo di considerare i videogiochi come arte"). Dopo le dichiarazioni di Hecker, persino l'intervento di Lee Jacobson (vicepresidente alle acquisizioni di Midway ed ex-dirigente di Virgin) in cui ha raccontato le proprie, interessanti, esperienze con capi-progetto che si sono intascati parte dei soldi per lo sviluppo di un gioco per poi scappare all'estero, sono passate in secondo piano.

Ma il terzo giorno significa anche premi, con Independent Games Festival e Game Developers Choice Awards (box 'And the winner is...'). Come da tradizione, l'atmosfera che ha circondato il riconoscimento dei titoli indipendenti è stata gioviale e caratterizzate da continue gag, con gli autori di *Bang! Howdy* saliti sul palco vestiti da cowboy e l'esilarante creatore di *Everyday Shooter* che ha ritirati i 2.500 dollari del 'Design Innovation Award' con un "ma davvero credete che questo gioco abbia un gameplay innovativo? Voi siete pazzi". Ma il momento più paradossale si è toccato quando un membro del team di *Castle Crashers* ha approfittato del palco per sfoderare un anello di diamanti e chiedere alla propria fidanzata di sposarlo. Applausi, lacrime e gente ribaltata sulle proprie sedie.

Come da previsione, *Gears of War* ha spadroneggiato nei Game Developers Choice Awards, presentati da un Tim Schafer in piena forma. Ma nonostante l'umorismo di Schafer, davvero una fucina di battute, la cerimonia ha vissuto qualche momento di imbarazzo quando *Okami* è stato premiato nella categoria Character Design e in quella Innovation: vista l'assenza forzata di Atsushi Inaba e Hideki Kamiya, ormai partiti per altri lidi (ovvero lo studio Seeds) è toccato a un malcapitato rappresentante di Capcom USA accettare il trofeo e scappare frettolosamente dal palco. **Shigeru Miyamoto** ha invece ritirato tutti i premi per Nintendo, compreso un Migliore Game Design per *Wii Sports* che ha fatto storcere il naso a diverse persone in platea. Il geniale game designer Nintendo ha ritirato anche un inevitabile riconoscimento alla carriera ("sembra quasi che vogliate che vada in pensione, ma di qua non mi muovo", ha scherzato Miyamoto) e stessa sorte è toccata al creatore di Tetris, Alexey Pajitnov, il cui ingresso in sala è stato salutato da un'autentica ovazione, con tutto il pubblico in piedi e due minuti ininterrotti di applausi.

Evento clou del quarto giorno è stata senza dubbio la conferenza 'A Creative Vision' in cui Miyamoto ha proposto il proprio concetto di creatività a un auditorium stracolmo di operatori dell'industria. Il discorso approntato dal papà di Mario ha però avuto alti e bassi, lasciando con

Fra i giochi sviluppati da autori indipendenti, *Castle Crashers* (a sinistra), action game per 360 di The Behemoth, ha riscosso i maggiori consensi fra i visitatori, mentre la critica non ha risparmiato apprezzamenti per *Everyday Shooter* (sotto), sparatutto per PC di Jonathan Mak



l'amaro in bocca tutti coloro che, dopo l'annuncio di Home e *LittleBigPlanet*, si aspettavano importanti novità software anche da parte di Nintendo. Miyamoto ha inizialmente sottolineato come il fattore creatività fosse sostanzialmente atrofizzato negli ultimi anni, con gli sviluppatori quasi costretti a proporre sempre le stesse idee per non scontentare il pubblico di giocatori esistenti. La risposta al problema, incarnata da DS e Wii, non poteva essere che quella di allargare il pubblico dei consumatori, andando a raggiungere chi non avesse mai messo mano al pad. Miyamoto ha quindi presentato tramite un esilarante indicatore 'Wife-O-Meter' il nuovo interesse di sua moglie verso i videogiochi, assicurato da prodotti come *Brain Training* e *Animal Crossing*: "Grazie a questi titoli, mia moglie è diventata una vera giocatrice, una cosa impossibile prima".

Il dirigente di Nintendo ha quindi spiegato la filosofia lavorativa della casa di Kyoto, sottolineando come ogni prodotto sia "un lavoro collettivo. In Nintendo programmatori ed ingegneri lavorano nello stesso palazzo" e come "l'obiettivo di ogni singolo dipendente sia sempre il divertimento". Per raggiungere tale scopo, ha sottolineato, bisogna avere chiare le proprie priorità: "Nel mondo d'oggi le risorse non bastano mai, quindi bisogna cogliere l'essenza di ogni cosa. Nel baseball di *Wii Sports* non abbiamo inserito centinaia di squadre e statistiche di ogni tipo: c'è uno stadio e un solo tipo di movimento, ma è realistico e questo basta a renderlo divertente". Dopo aver mostrato un breve trailer di *Super Mario Galaxy* ("un gioco che incorpora elementi di *Mario 128*. Al resto degli elementi di *Mario 128* avete già giocato grazie a un titolo chiamato *Pikmin*"), Miyamoto ha lanciato un ultimo appello alla folla: "la propria visione personale deve coincidere con quella della società per cui si lavora. È essenziale. Ma noi siamo esseri umani e il nostro lavoro è di far divertire altri esseri umani. E per farlo ci vogliono persone, non società".

Con uno svolgimento previsto inizialmente di un'ora, la conferenza di Miyamoto è tracimata finendo per occupare quasi il doppio del tempo e costringendo ad autentici tour de force tutti i visitatori della GDC. Il già citato Spector ha così finito per arrivare in ritardo a una conferenza di cui era relatore, fra gli altri, era il 'nostro' **Matteo Bittanti**. 'Ten Games You Need to Play: The Digital Game Canon' si prefiggeva di affrontare il problema della conservazione dei titoli più importanti della storia del videogioco, analizzando modalità, significato e controindicazioni di una simile operazione. Seppur precisando come i dieci titoli selezionati (due per ogni relatore) fossero puramente esemplificativi, alla fine della conferenza la sessione di Q&A ha rischiato di trasformarsi più volte in un 'come mai mancano i coin-op in questa lista? Che fine hanno fatto gli RPG? Vi siete dimenticati di *Pac-Man*!', ma l'idea di proporre alla Libreria del Consiglio l'istituzione di un archivio in cui conservare i videogiochi più importanti di sempre è stata accolta praticamente all'unanimità. Per la cronaca, pur proponendo *Sensibile World of Soccer* (oltre a *Sim City*), il titolo meno USA-centrico di tutti, a una platea composta in larghissima maggioranza da americani, Bittanti è riuscito nell'impresa di strappare l'applauso più fragoroso ai presenti, sparando a tutto volume l'esilarante canzone 'Goal Scoring Superstar Hero', opera di Jon Hare, e chiudendo con un sarcastico confronto fra calcio reale (ma in cui i recenti scandali hanno confermato quanto sia spesso finzione e simulazione) e calcio simulato (che racchiude la vera essenza del calcio e come tale è più realistico del calcio reale).

L'elenco di sessioni meritevoli di menzione negli ultimi due giorni di GDC sarebbe chilometrico, ma tre interventi vanno doverosamente citati. Nel primo, 'The Square-Enix Approach to Localisation', **Richard Mark Honeywood**, responsabile della localizzazione di Square Enix, ha confrontato le differenti filosofie lavorative di Square (traduttori interni) ed Enix (traduttori esterni), discorrendo in una presentazione eccezionalmente ben assemblata di ostacoli linguistici, culturali e di produzione in un lavoro di traduzione, ammettendo alcuni scempi compiuti da SquareSoft in passato e mostrando una dedizione verso questo comparto videoludico troppo spesso ignorato. La tavola rotonda 'Game Criticism: Opportunities and Approaches' è invece stato uno dei momenti più esilaranti della manifestazione, con redattori di riviste specializzate che puntavano l'indice verso i siti per la loro superficialità, redattori di siti che puntavano l'indice verso la stampa generalista per l'impreparazione nell'affrontare l'argomento e redattori della stampa generalista che se la prendevano con quella specializzata perché ormai ferma sulla medesima formula editoriale da anni e anni. Due le conclusioni dopo 60 minuti di cazzotti virtuali: Gamespot deve morire (non è chiaro per quale ragione, ma il sito americano è diventato capro espiatorio per tutti) e chi scrive di videogiochi non guadagna abbastanza. Passare nella stanza a fianco e assistere a 'Non-Profit Games: How Can the Industry Give Back?', moderata da **Martin deRonde**, è stato come respirare una boccata d'aria fresca. Il fondatore di Guerrilla ha parlato del suo attuale coinvolgimento in OneBigGame, associazione no profit il cui obiettivo è quello di raccogliere fondi per bambini disagiati mediante la creazione di videogiochi attraverso uno sforzo collettivo da tutta l'industria. Sebbene concettualmente ancora da affinare, il progetto OBG è risultato sicuramente fra i più interessanti della scorsa GDC e duole constatare come i presenti alla sessione di deRonde fossero una frazione infinitesimale di quelli raccolti nella stanza di fronte per seguire 'Sex in Games: The Business End/Designino the Erotic'. Ma con una Game Developers Conference così ricca di eventi e contenuti, lamentarsi per la carenza di pubblico in determinate sessioni appare davvero operazione ingrata...

Non tutti i booth sono riusciti ad attirare l'attenzione degli operatori. Gli stilosi stand dedicati a Philips amBX (sinistra) e N-Gage (destra), per esempio, hanno faticato a richiamare visitatori già ammaliati da conferenze, tavole rotonde, tutorial, incontri d'affari, dimostrazioni di middleware e tool di ogni tipo

OUTERWORLDS

KILL WIILL

A qualche mese dalla sua uscita, non sembrano diminuire notizie e report gonfiati sulla presunta pericolosità del Wii Remote. Gli avvocati che stanno portando avanti la causa intentata a Nintendo da un gruppo di consumatori americani a questo riguardo saranno lieti di sapere che un team della società USMechatronics è riuscito a rendere il Wiimote ancora più letale, accoppiando la periferica a un robot industriale KR16. Il risultato tecnologico è sorprendente e il video amatoriale presente sul sito della compagnia statunitense mostra come il Wiibot sia opportunamente circondato da robusti sacchi di sabbia, probabilmente per evitare che si trasformi in una sorta di ED-209 e inizi a prendere a racchettate (o spadate) gli incauti ingegneri che l'hanno creato.

www.usmechatronics.com/usmgarage/wiibot.html

EVENTO

DICE Summit 2007: l'evento più esclusivo dell'anno

Designer, sviluppatori e dirigenti di ogni tipo convergono a Las Vegas per discutere il futuro dell'industria, fare due tiri a golf e qualche mano di poker

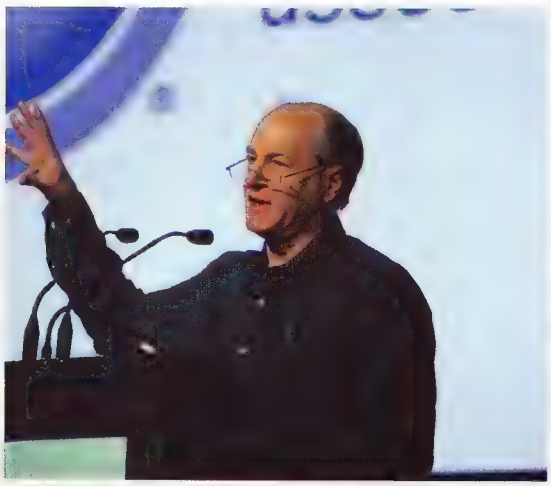
Oltre ad essere il palcoscenico del reality show 'American Casino' (Discovery), il Green Valley Ranch Resort di Las Vegas ha recentemente fatto da teatro alla settima edizione del DICE (Design Innovate Communicate Entertain) Summit, evento che funge ormai da preludio alla Game Developers Conference di marzo.

A differenza però della GDC (e in particolare dell'edizione 2007), il DICE Summit attira un pubblico altamente selezionato, in cui i massimi creativi e dirigenti dell'industria possono confrontarsi in un ambiente rilassante e disteso. Quanto rilassante? Basti sapere che la prima giornata della manifestazione inizia con un torneo di golf mattutino e che le discussioni a tema videoludico spesso prendono vita solo dopo la conferenza serale. Fra i partecipanti si è così potuto instaurare facilmente un clima di cameratismo e collaborazionismo, favorito dal basso numero (meno di 600) di persone confluite a Las Vegas per l'evento.

Ad aprire le danze, col discorso d'inaugurazione, è stato **Yair Landau**: il presidente di Sony Pictures Digital ha rilevato come i videogiochi non siano ancora arrivati al punto di raccontare in maniera completamente efficace delle storie, ma anche quanto sarà facile in futuro per le persone che lavorano su un medium passare a lavorare su un altro, portando con sé facilmente il proprio bagaglio di esperienze.

A Landau è seguito **Doug Lowenstein**, che ha approfittato del Summit per il suo ultimo discorso come presidente della Electronic Software Association. Nel corso del suo energico intervento, Lowenstein ha ripercorso i propri 12 anni nell'industria, concludendo con alcune preziose riflessioni sul futuro del settore. L'ormai prossimo ex-presidente dell'ESA ha così ricordato le proprie esperienze a Washington, durante le prime discussioni al Senato americano a riguardo della violenza nei videogiochi, evento catalizzatore per la nascita di un'associazione trade all'interno dell'industria. Nel 1994 Lowenstein fondò quindi l'Interactive Digital Software Association, organismo rinominato ESA nel 2003.

Lowenstein ha poi parlato dell'E3 (sottolineando come l'Expo abbia aiutato a portare quest'industria sotto i riflettori e che senza un evento di questo peso difficilmente i mass media si sarebbero interessati ai videogiochi) e dell'importanza del Primo Emendamen-



Se Doug Lowenstein intendeva lasciare un segno col suo ultimo discorso da presidente dell'ESA, ha sicuramente fatto centro: la sua difesa appassionata della libertà artistica degli sviluppatori e le sue critiche all'industria hanno guadagnato il plauso dei presenti

Nonostante la sua lontananza dalla Strip, il Green Valley Ranch ha offerto ai suoi ospiti una serie di opportunità per distrarsi fra incontri e conferenze

to della costituzione americana oltre che degli organismi di censura (al punto da definire l'ESRB un vero e proprio scudo per l'industria del videogioco), per concludere con l'inevitabile lotta alla pirateria.

"Non c'è niente di più importante che difendere il primo emendamento", ha detto Lowenstein. "È una battaglia che vale la pena combattere, è una battaglia che sono orgoglioso di combattere e che dobbiamo continuare a combattere. Ma secondo il mio punto di vista la cosa più importante che ha fatto l'ESA è stata investire i propri soldi e le proprie risorse nel difendere la vostra libertà artistica. E a volte non è facile farlo. Un sacco di cose vengono definite arte, anche quando non nobilitano la cultura, ma vengono comunque protette. In ESA abbiamo deciso che avremmo difeso le libertà costituzionali ad ogni costo. E credo che ci siamo riusciti e che continueremo a farlo".

Ma il meglio è arrivato alla fine, quando Lowenstein si è tolto qualche sassolino dalla scarpa. La prima stoccata è stata riservata a quegli addetti ai lavori che si aspettano che l'industria produca e prosperi, ma che sono riluttanti a dedicare tempo ed energie affinché ciò avvenga: secondo Lowenstein, le persone che hanno più da perdere sono apparentemente anche le più pigre. È stato poi il turno della stampa specializzata, che per Lowenstein dovrebbe prendersi più seriamente e raggiungere un livello superiore di maturità: "La stampa specializzata ha la capacità di spingere l'industria verso nuovi traguardi e nuovi successi".

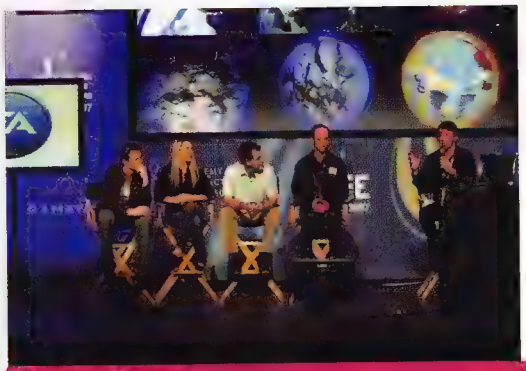
Alla fine della seconda giornata, a farla da padrone sono stati gli Interactive Achievement Awards: i premi, consegnati all'interno dello scoppiettante Hard Rock Casino, vengono selezionati annualmente dai 9.000 membri della Academy of Interactive Arts and Scienze, in associazione col DICE Summit.

Gli ex-dirigenti di Nintendo of America **Minoru Arakawa** e Howard Lincoln hanno quindi ricevuto un riconoscimento alla carriera per il proprio contributo significativo nel guidare l'industria verso la posizione di rilievo che ha al giorno d'oggi. A presentare il premio è salito sul palco **Larry Probst**, presidente di Electronic Arts. "Non troppo tempo fa", ha dichiarato, "il futuro di quest'industria era incerto". Dopo la crisi del mercato videoludico negli Stati Uniti, Arakawa e Lincoln introdussero NES, Game Boy, N64 e alla fine GameCube. "E non dimentichiamo il Virtual Boy", ha aggiunto Probst, fra l'ilarità del pubblico.

"L'impatto del lavoro di Minoru Arakawa e Howard Lincoln è percepibile ancora oggi", ha rimarcato **Joseph Olin**, presidente dell'Academy of Interactive Arts and Sciences. "La creazione di un modello di publishing su licenza, il quality approval per i giochi e le periferiche terze parti, nonché il concepimento di programmi di vendita e marketing innovativi, hanno costituito una parte significativa del successo di Nintendo all'epoca, e sono tuttora alla base del mercato del divertimento interattivo".

Quando gli viene chiesto se abbia già giocato con Wii, il volto di Arakawa si illumina. "Sì", ha dichiarato.

La prima stoccata di Lowenstein è riservata a quegli addetti ai lavori che si aspettano che l'industria prosperi, ma che sono riluttanti a dedicare energie affinché ciò avvenga

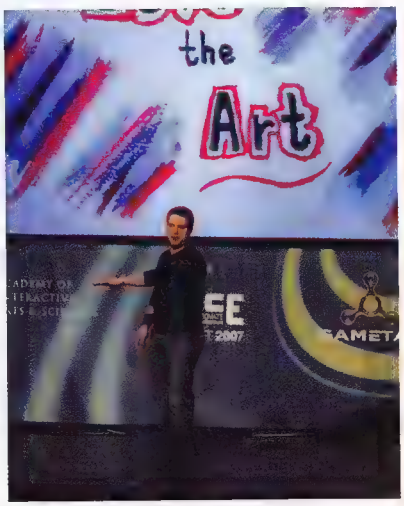


Il team di Spore

Will Wright presenta la sua squadra, definendone in modo chiaro i diversi ruoli

Nel corso della conferenza 'I am not alone in the universe', Will Wright ha fatto salire sul palco i membri più importanti del team di *Spore*, ciascuno dei quali ha illustrato elementi particolari del loro attesissimo gioco. "Il mio ruolo come lead designer è più che altro simile a quello di un vigile", ha dichiarato Wright, sottolineando come le dimensioni mastodontiche del progetto l'abbiano portato a delegare ad altri parte del suo lavoro. Con una mossa tipica per Wright, ad ogni membro del team è stato assegnato un soprannome che ne descrive eloquentemente il ruolo, e la presentazione ha dimostrato come le scelte siano state quanto mai azzeccate. Scherzosamente, Wright descrive il gioco così: "In pratica puoi avere una guerra interstellare fra i Klingon e Gli Orsetti del Cuore". Sopra, da sinistra a destra: Alex Hutchinson (il Cowboy), Jenna Chalmers (la Mente), Ocean Quigley (lo Scienziato), Chaim Gingold (il Giocattolaio) e Will Wright (il Vigile).

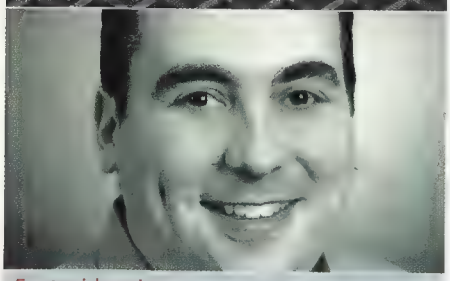
CliffyB riceve uno degli otto premi conquistati durante la serata degli AIAS Award, fra cui uno per lo straordinario risultato nella direzione artistica di *Gears of War*



Chris Taylor di Gas Powered Games ha ripercorso i suoi 19 anni di carriera nell'industria, dalla prima ispirazione in un negozio di videogiochi alla realizzazione di *Supreme Commander*

Il DICE Summit si è aperto con un torneo di golf opportunamente sponsorizzato da Electronic Arts, che ha disseminato il percorso di prove bonus con cui migliorare il proprio punteggio. Nonostante l'assenza di Tiger Woods, il numero dei giocatori presenti era insospettabilmente elevato. Fra i migliori Kim Shane di Microsoft, Louis Castle (*Command and Conquer*), Don Daglow (*Neverwinter Nights*) e Ted Price (*Ratchet & Clank*)

News



Fantavideogioco

Fra i numerosi cambi di carica e passaggi da una società all'altra avvenuti in questo periodo, lo spostamento di cui si è parlato con maggior insistenza all'ultima Game Developers Conference di San Francisco è sicuramente quello di cui è stato protagonista Greg Canessa. Il fondatore di Xbox Live Arcade ha recentemente abbandonato Microsoft per rivestire la carica di vicepresidente delle piattaforme ludiche presso PopCap, nome di punta nel settore casual gaming. Il suo ruolo è stato quindi assegnato a Bryan Trussel, ora responsabile di tutta la divisione Microsoft Casual Games. Se la mossa ha sorpreso tutti, non altrettanto si può dire della destinazione scelta: Canessa è da sempre in stretto contatto con PopCap, che ha già distribuito sei dei propri titoli attraverso XBLA. Altrettanto altisonante è l'arrivo in Microsoft di Don Mattrick, ex-dirigente di EA, che rivestirà ora il ruolo di consulente per le divisioni Games for Windows e Xbox della casa di Redmond.

"Ne ho uno in casa e uno in ufficio, e ci gioco quasi tutti i giorni". Prima dell'arrivo di Wii, dice Arakawa, aveva quasi rinunciato a cimentarsi coi videogiochi. "Perché sono molto complicati. Ma Wii mi ha convinto a tornare a giocare: è molto facile farlo".

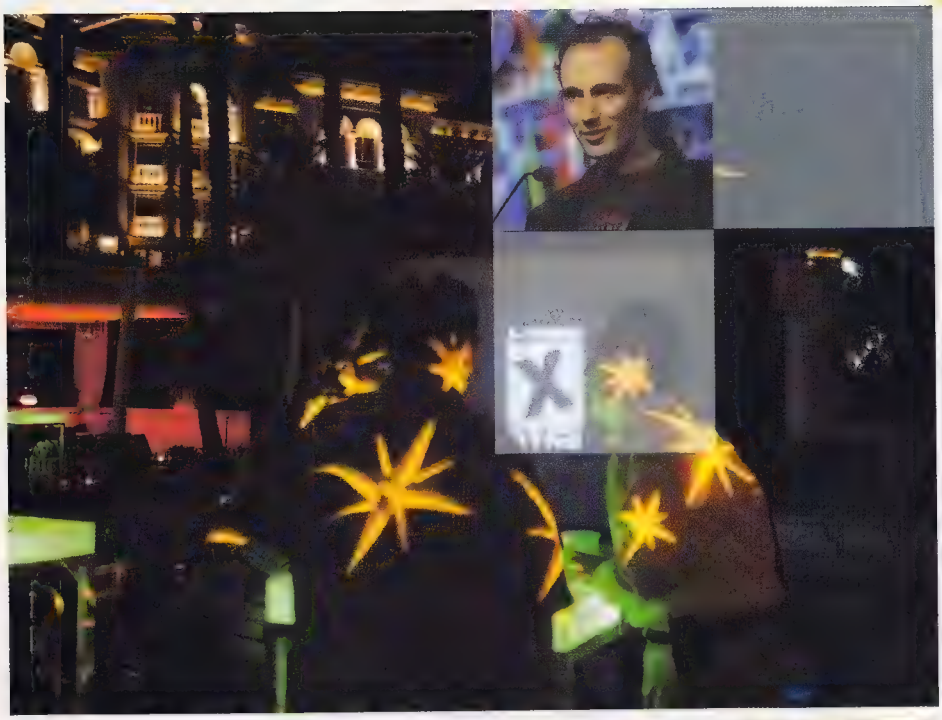
Per il resto della serata, l'indiscusso protagonista è stato *Gears of War*, che ha trionfato in otto delle dieci nomination degli award, aggiudicandosi l'ambito titolo di gioco console dell'anno e miglior gioco dell'anno in assoluto, nonostante concorrenti del calibro di *Oblivion*, *Twilight Princess*, *Wii Sports* e *Guitar Hero II*.

L'indiscusso protagonista è stato Gears of War, che ha trionfato in otto delle dieci nomination, aggiudicandosi l'ambito titolo di miglior gioco dell'anno

Il presidente di Epic, **Michael Capps**, è parso assolutamente colpito: "Sono i nostri compari. Quando sviluppatori e game designer dicono che hai lavorato bene... Avere i propri colleghi che dicono che [*GOW*] è il miglior gioco dell'anno è pazzesco". Molto più a suo agio è sembrato il designer **Cliff Bleszinski**, da sempre animale da palcoscenico. All'ennesima apparizione sul palco, CliffyB ha detto ai presenti: "Mi sono reso conto di non aver ancora ringraziato mia madre, quindi grazie mamma".

Il mattino seguente, **Chris Taylor** di Gas Powered Games ha elargito ad un pubblico ancora narcotizzato dagli eccessi della notte precedente un discorso fra i più profondi dell'intero Summit. Taylor ha snocciolato considerazioni maturate nel corso dei suoi 19 anni all'interno dell'industria, miscelando lo stile di un comico da cabaret con quello di un guru new-age. Lo sviluppatore ha raccontato il momento in cui è scoppiato in lacrime durante una riunione, mentre spiegava a un collega quello che provava per quest'industria. "Sono esploso. Perché quest'industria è impegnativa e può portarti anche a questo", ha detto Taylor, aggiungendo come sia ora preparato per questo genere di eventi.

Taylor ha quindi cominciato a cambiare il suo modo di vivere e lavorare, anteponendo la famiglia e la sua salute a tutto. Inizialmente preoccupato per le possibili obiezioni sollevate dai publisher, si è presto reso conto che anche i dipendenti dei publisher avevano famiglia. "È questo il segreto che sta venendo alla luce: stiamo tutti crescendo". Durante questa fase, Taylor si è anche reso conto di qualcosa che non aveva previsto. "Le persone creative non smettono di essere creative appena escono dall'ufficio. Continuano a risolvere problemi anche quando vanno a casa".



Taylor si è quindi rivolto al pubblico: "Torniamo ad amare quest'arte. Amiamo i nostri clienti, amiamo le nostre famiglie, amiamo noi stessi". Se non si ama ciò che si sta facendo, questo è il suo monito, nessun altro lo amerà.

Durante il terzo giorno, **Alex Rigopulos** ha raccontato la storia del successo improvviso di *Guitar Hero* e di come molta gente sia convinta che Harmonix Music Systems stia vivendo un sogno solo ora. L'amministratore delegato della softco americana ha mostrato un grafico dei profitti della sua società negli ultimi 12 anni, risultati spesso negativi prima del 2006. Ma lungo il cammino ci sono state anche piccole, ma importanti, vittorie. "Mi sembra di vivere questo sogno da ormai 12 anni", ha rimarcato.

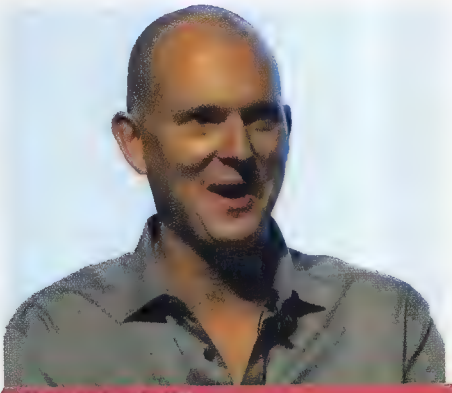
E negli ultimi cinque minuti del suo discorso, Rigopulos è riuscito a catturare tutto lo spirito e la forza del game development. Abbiamo il controllo totale dei giochi che stiamo realizzando, ha osservato, ma nella vita reale ci sono sempre nuovi obiettivi. "C'è una sorta di ciclo infinito di ricerca di traguardi. La soddisfazione costante non proviene da un singolo successo o un singolo obiettivo, ma piuttosto da un senso di progressione costante", ha affermato Rigopulos.

Per Rigopulos è fondamentale rendersi conto di come tutto ruoti intorno a qualcosa di profondamente positivo, ovvero l'estrema cura che gli sviluppatori dedicano ai giochi che stanno creando. "Ci sono poche fortune nella vita paragonabili a quella di poter passare le giornate lavorando creativamente a qualcosa che si ama in maniera genuina. E questo, secondo me, è il vero sogno che tutti i creatori di giochi stanno vivendo continuamente".

Terminata la conferenza, mentre i convenuti si sparpagliavano ai quattro venti, qualcuno nella lobby offriva un consiglio interpretabile al tempo stesso come un avvertimento e uno stimolo: "Non lasciare che il management interferisca col tuo amore per i videogiochi".

Uno dei vantaggi derivanti dalle ridotte dimensioni e dall'atmosfera rilassata del DICE Summit è la possibilità di venire facilmente in contatto con i colleghi dell'industria, dando modo di stringere la mano a uno dei propri eroi del settore, di intavolare redditizi accordi commerciali, o di proporre a qualche publisher il proprio game design per un gioco potenzialmente rivoluzionario

Tutti i partecipanti all'evento potevano cimentarsi, con un buy-in di soli 200 dollari, in un torneo di *Texas Hold'em*. I primi dieci classificati hanno potuto intascare un discreto gruzzoletto, ma il premio più cospicuo non è andato a uno sviluppatore, bensì a uno degli organizzatori del Summit



Uno contro tutti

Phil Harrison sale sul palco per difendere il lancio di PS3

In un'interessante sessione del Summit, l'onnipresente esperto videoludico di Newsweek, N'Gai Croal, ha diviso il palco col presidente dei Worlwide Studios di Sony, Phil Harrison. Croal ha bersagliato il dirigente della casa giapponese con una serie di domande al vetriolo, chiedendogli ad esempio un parere sulle dichiarazioni di Gabe Newell (Valve), secondo cui il lancio di PS3 è stato un disastro totale. "Quali criteri vengono utilizzati per definire il lancio di PS3 un disastro?", ha ribattuto Harrison con il consueto entusiasmo. "Abbiamo avuto gente che ha fatto la fila davanti ai negozi in tre diversi continenti". Dopo aver rimarcato che il numero di PS3 consegnate ai negozi al lancio in Giappone e Nord America è superiore a quello delle console uscite negli anni passati, Harrison ha precisato come tutto sia stato pianificato accuratamente per la release europea, con un numero di macchine adeguato all'utenza del Vecchio Continente. Il vicepresidente di SCEE ha anche approfittato dell'evento per presentare l'esilarante *Super Rub-A-Dub*, nuovo titolo per PSN realizzato sulla scia di *Mercury Meltdown* e interamente basato sui rilevatori di movimento di Sixaxis (p031).

News

EA cambia faccia

Con quella che è stata definita dagli analisti di mercato come una tempestiva successione, l'attuale presidente di EA, Larry Probst, ha annunciato l'intenzione di abbandonare il suo incarico. Sorprendentemente, a rimpiazzarlo sarà proprio la persona di cui Probst aveva preso il posto nell'aprile del 2004, l'ex-presidente di EA John Riccitiello. Dopo essersi originariamente allontanato per creare la società d'investimento Elevation Partners, recentemente sconfitta dalla britannica SCi nella gara per l'acquisizione di Eidos, Riccitiello torna a casa proprio a seguito dell'annuncio di EA di aver registrato entrate record (per l'ammontare di 1.281 milioni di dollari) durante il trimestre natalizio. Il primo investimento di Elevation aveva dato origine alla partnership Bioware/Pandemic, ma non è noto se esista un legame fra questo e la recente decisione di EA di pubblicare *Mercenaries 2: World of Flames* (recentemente divenuto progetto multi-piattaforma). Probst, nel frattempo, continuerà a lavorare per EA sedendo al tavolo del consiglio di amministrazione.

SONY

REPORTAGE

PlayStation blues

Gli ultimi dieci mesi hanno visto Sony passare da leader indiscusso del mercato a leader indiscusso dei tabloid, sezione cronaca nera. Ma dove ha sbagliato Sony?

Ha dominato il mercato per due generazioni consecutive, lasciandosi alle spalle ben cinque hardware concorrenti. Ad oggi, la base installata dei suoi sistemi casalinghi conta oltre 210 (duecentodieci) milioni di unità, con una softeca complessiva di circa 4.000 titoli (10.000 se si considerano anche le uscite esclusivamente giapponesi). Sulle sue piattaforme hanno esordito e prosperato franchise multimilionari, mentre i suoi team di sviluppo interni, distribuiti fra Nord America, Europa e Giappone, ne fanno la più grande software house al mondo per forza lavoro. E infine, il suo brand è talmente radicato nell'immaginario collettivo da venir talvolta pronunciato in luogo del termine 'console'. Alla luce di questo curriculum, all'alba della nuova generazione non appariva azzardato riconoscere in Sony Computer Entertainment l'unica forza in grado di minacciare il suo stesso impero: l'opinione ricorrente era che i suoi antagonisti potessero fare poco per impedire a PlayStation 3 di ripercorrere il sentiero del successo tracciato con PSone e ribadito con PS2. A patto che il colosso nipponico non commettesse qualche errore.

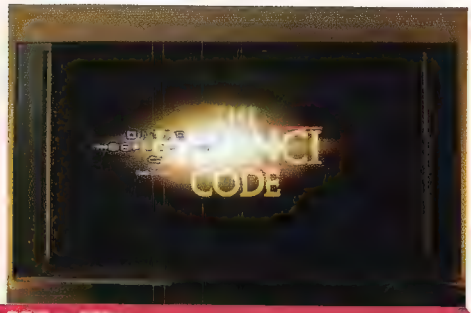
Lo scomposto intervento di un Ken Kutaragi visibilmente tirato all'edizione 2006 del Tokyo Game Show ha rappresentato per Sony Computer Entertainment uno dei punti più bassi della propria strategia comunicativa in merito a PlayStation 3

Contrariamente alle aspettative, è proprio di 'qualche errore' che è piastrellata la storia recente di Sony, una storia fatta di lanci posticipati, revisioni hardware, promesse disattese, stampa avversa, atteggiamenti arroganti e plateali menzogne, ma soprattutto avvolta in un'opprimente atmosfera di 'paura, incertezza e dubbio', sentimenti meglio noti sotto l'acronimo inglese di 'FUD' (Fear, Uncertainty, Doubt).

Termine coniato per descrivere strategie di PR atte ad allontanare i consumatori dai prodotti concorrenti (particolarmente in voga fra le società operanti nel settore tecnologico), il FUD ha perseguitato Sony durante tutta la campagna pre-lancio di PlayStation 3. Come una sorta di maledizione post-moderna, negli ultimi dieci mesi le 'brutte notizie per Sony' sono apparse quasi con cadenza settimanale sui media specializzati, dove anche il più improbabile dei rumor è stato preso e trasformato in scoop scandalistico, innescando infiniti dibattiti su forum e newsgroup. Qualcuno potrebbe dire che, in fondo, il FUD seminato da Sony ai danni di Dreamcast le sia stato restituito in dosi mille volte superiori, come una sorta di sproporzionato 'occhio per occhio', ma l'aspetto sorprendente di questo fenomeno è che il suo principale fomentatore sia proprio Sony. Sebbene sia azzardato ritenere Microsoft totalmente estranea agli eventi (il mercato dei sistemi operativi conosce la sua arte di indebolimento della concorrenza sin dagli anni '80), un suo eventuale apporto al declino dell'immagine di Sony sarebbe comunque poca cosa rispetto a quanto è riuscita a fare nei dodici mesi appena trascorsi Sony stessa.

Qualcuno potrebbe dire che il FUD seminato da Sony ai danni di Dreamcast le sia stato ampiamente restituito, come in una sorta di sproporzionato 'occhio per occhio'

Il design del presunto controller PS3 mostrato in occasione della press conference dell'E3 2005 aveva scatenato ovvie reazioni, gettando una prima manciata di FUD sull'offerta Sony. La casa giapponese avrebbe poi precisato che si trattava solo di un modello concettuale, dimostrando un'inaspettata superficialità comunicativa



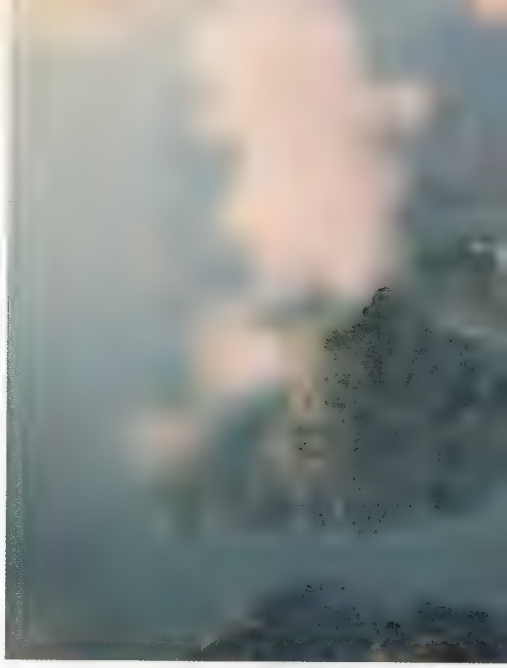
BRD a 480p

Le gioie delle differenti risoluzioni su PlayStation 3

Possedete un display HD Ready? Volete vederci film in HD? Settate l'uscita video di PS3 a 720p, lanciate un film su Blu-Ray Disc e lo vedrete a 480p. Per qualche bizzarra ragione, l'attuale firmware di PS3 non consente di riprodurre film in alta definizione ad una risoluzione inferiore ai 1080i (anche via HDMI), costringendo a settare l'uscita video della console a 1080i contrariamente ad una vostra eventuale preferenza di rispettare la risoluzione nativa di un pannello a 720p. Non è un problema grave (tutti i pannelli a 720p supportano anche i 1080i), ma si tratta comunque di una manchevolezza curiosa. Se invece disponete di un televisore che supporti i 1080i, ma non i 720p, allora sarà *Resistance* a girare a 480p, pur settando l'uscita video della console a 1080i.

Immaginando di tracciare un grafico dell'hype che ha accompagnato PlayStation 3 durante il suo periodo pre-lancio, al mese di maggio del 2005 corrisponderebbe un'impennata quasi verticale, e a quello dell'anno successivo una picchiata improvvisa. Sono i mesi in cui hanno avuto luogo le ultime due conferenze di Sony nella cornice dell'Electronic Entertanment Expo.

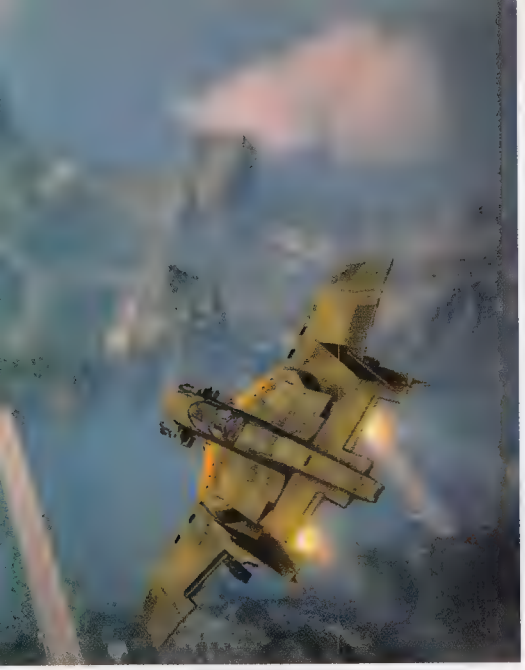
Dopo le meraviglie mostrate in quella del 2005, fatta di sbalorditivi 'target render', due uscite HDMI, tre porte Ethernet, 2TFLOPS e una sana dose di miraggi cyberspaziali, neanche il nuovo trailer di *MGS4*, le acrobazie di Nariko in *Heavenly Sword* e l'annuncio del controller definitivo (con la sua tecnologia motion sensitive) sono riusciti a compensare le deludenti performance dell'evento (dis)organizzato dodici mesi dopo. Il 'Riiiidge Racer' di Kaz Hirai e i granchi giganti dello 'storicamente accurato' *Genji 2* sono ormai indelebili ricordi di una conferenza che ha saputo far sorridere chi vi ha assistito per le ragioni sbagliate. Dove la precedente ispirava con le sue tech demo, quella del 2006 deludeva con deprimenti reality check, come la lunga dimostrazione di un *GTHD* in uno stato fin troppo 'sperimentale' e l'imbarazzante filmato di *Tekken 6*, di fatto composto (ma lo si sarebbe appreso solo in un secondo momento) riciclando i modelli poligonali realizzati per l'edizione PSP del franchise Namco.



Subito dopo la conferenza, la lettura dei comunicati stampa diffusi per l'occasione ha sortito effetti forse ancor più deleteri. Seppur comprensibile in un'ottica promozionale, la scelta di sorvolare in sede di conferenza tanto sull'omissione del sistema di vibrazione dal Sixaxis (cosa che avrebbe posto sotto una luce diversa le osservazioni di Phil Harrison circa la sua leggerezza), quanto sulle reali differenze fra i modelli da 20 e 60GB di PS3 (non solo le dimensioni dell'HDD, come dichiarato da Kaz Hirai, ma anche l'assenza di diversi componenti nel modello più economico, tra cui la tecnologia WiFi e, soprattutto, la porta HDMI), non ha certo lustrato l'immagine di Sony agli occhi dell'opinione pubblica.

Ma non è solo con le mezze verità che Sony si è data le proverbiali zappate sui piedi. Adombrata dalla preoccupazione di enfatizzare la superiorità strettamente hardware di PlayStation 3 rispetto alla concorrenza, la Cross Media Bar (o XMB, l'interfaccia grafica che dà accesso alle funzionalità multimediali della console) è stata colpevolmente sottoesposta, tanto all'E3 2006 quanto al TGS successivo, dove una stanzetta dedicata ed un evento parallelo hanno ospitato brevi dimostrazioni a beneficio di pochi invitati, determinando scarsa risonanza e ulteriore incertezza circa l'offerta Sony. Idem per tutto ciò che riguarda il funzionamento del PlayStation

Con una manciata di console allocate per il lancio, non stupisce che il debutto giapponese di PS3 sia stato 'rissoso'. Come da tradizione, Kutaragi ha servito personalmente il suo primo, nuovo cliente, sfortunatamente rivelatosi uno dei tanti 'dipendenti' al soldo di speculatori cinesi (a sinistra). Diversamente da quella che ha accolto PlayStation 2 sette anni prima, l'euforia è presto degenerata in apatia, con i negozi giapponesi costretti a svendere la console per combattere il calo della domanda (sopra)



Prima che venisse ufficialmente ri-annunciato come gioco esclusivamente multiplayer, *Warhawk* (sopra) è stato oggetto di speculazioni che lo davano ad un passo dalla cancellazione. Fortunatamente così non è stato, ma appare quanto meno curioso che l'unica voce 'ufficiale' levatasi per smentire la chiacchiera (rompendo l'autolesionistico silenzio di Sony) sia stata quella di David Jaffe (il creatore di *God of War*) attraverso un forum. Forum scatenati anche all'annuncio del prezzo europeo di PS3, ma in questo caso sembra ci sia poco da scandalizzarsi. Delle tre console vendute sul territorio europeo, PlayStation 3 è quella con il prezzo (seppur indubbiamente elevato) percentualmente meno maggiorato rispetto all'equivalente in dollari (+28% contro il +31% e il +30% delle offerte di Microsoft e Nintendo rispettivamente)

Network, l'alternativa di Sony al servizio Live di Microsoft, spesso illustrato così distrattamente che ancor oggi sono in pochi a conoscerne le caratteristiche (a parte la sua gratuità, ovviamente) e ancor meno coloro che sanno, ad esempio, della possibilità di condividere con altri quattro utenti qualsiasi contenuto acquistato da un solo account attraverso il PlayStation Store. Un 'punto a favore' di Sony non indifferente, eppure scarsamente trattato dal suo marketing.

Quasi la stessa sorte è toccata all'insperato annuncio dell'inclusione dell'uscita HDMI anche nel modello da 20GB di PS3, occorso quasi per caso al termine del 'delirante' intervento di Ken Kutaragi all'apertura del TGS 2006. Dopo aver ammorbato la platea con la visione di un futuro in cui connessioni superveloci e sistemi di stoccaggio remoto permetteranno di mappare il pianeta con l'ausilio dei dati prodotti da milioni di utenti (che ci crediate o meno, ha parlato proprio di questo), il padre di PlayStation ha dato la notizia più importante sul finire della successiva sessione di Q&A, quando la sala si stava ormai svuotando e i siti occidentali impegnati nella trascrizione in tempo reale del suo discorso avevano già chiuso i rispettivi reportage.

Ma almeno era una buona notizia. Qualche tempo prima, invece, quando il prezzo di PS3 era ancora ignoto, Kutaragi aveva sparso la sua personalissima dose di FUD preannunciando (in un'intervista pubblicata sul sito giapponese di economia e finanza Tokyo Keizai) che per acquistare la sua nuova console la gente sarebbe stata disposta a fare gli straordinari. Sincero, sicuramente, ma non il miglior venditore che si possa desiderare. Ormai mina vagante nel grembo di Sony, apparentemente incapace di accettare le direttive del nuovo boss Sir. Howard Stringer, la recente destituzione di Kutaragi da presidente di SCEI (al suo posto è stato nominato Kaz Hirai) non sorprende. Così come di certo non rassicura.

Ormai mina vagante nel grembo di Sony, la recente destituzione di Ken Kutaragi da presidente di SCEI non sorprende. Così come di certo non rassicura

Ancora meno rassicurante è constatare come non sia solo Kutaragi l'unica figura di spicco ad aver, in un certo senso, remato contro la sua stessa società. Meno consapevolmente, ma forse persino più dannoso, l'attuale presidente di SCEA, Jack Tretton, non ha lesinato in dichiarazioni che vanno dall'infelice all'arrogante. Alla prima categoria appartiene la candida ammissione che PlayStation 3 sia troppo costosa da produrre per poter calare di prezzo prima della fine del 2008 (un modo vagamente inelegante per smuovere gli indecisi). Nella seconda rientra invece la negazione dell'evidenza che, a poche settimane dal lancio americano, le vendite di PS3 non siano propriamente in linea con le previsioni. In un'intervista pubblicata lo scorso febbraio sul mensile EGM, Tretton aveva lanciato una sfida: 1.200 dollari per ogni console che non fosse sparita dagli scaffali di qualsiasi negozio nordamericano entro cinque minuti

Sixaxis

Quando tre secondi fanno la differenza fra la vita e la morte

Se la scelta di adottare la tecnologia Bluetooth può dirsi sensata dal momento che estende la compatibilità di PlayStation 3 con una moltitudine di periferiche, dall'altra la sua applicazione in campo ludico rischia di diventare un vero e proprio tallone d'Achille per PS3, nonché motivo di frustrazione per i suoi utenti. A causa di sporadiche perdite di segnale (aggravate da eventuali interferenze e apparentemente endemiche alla tecnologia), può capitare che i comandi impartiti non vengano registrati dalla console per tre o quattro secondi, tempo necessario perché la centralina Bluetooth ristabilisca la connessione con la periferica. Se da un lato può non essere un problema durante rilassanti sessioni di gioco a *flOw*, di certo lo diventa quando occorre in contesti più agonistici, vuoi durante un combattimento di *Virtua Fighter 5* (stare fermi per tre secondi equivale a perdere un round) o una sessione online di *Resistance*. Malgrado le crescenti rimostranze da parte della comunità, Sony è fastidiosamente omertosa a riguardo. Attualmente, l'unica soluzione al problema consiste tristemente nel giocare con il Sixaxis collegato alla console attraverso un cavo USB.

60GB

dalla sua esposizione. Dopo circa un mese e decine di richieste di riscossione, con annesse foto probatorie, l'incauto Tretton ha ritrattato dichiarando che la disponibilità di console nei negozi non possa che essere un fatto positivo per il consumatore.

L'indifferenza con cui Sony ha accompagnato il susseguirsi di brutte notizie a suo danno ha alimentato le insicurezze attorno a PlayStation 3

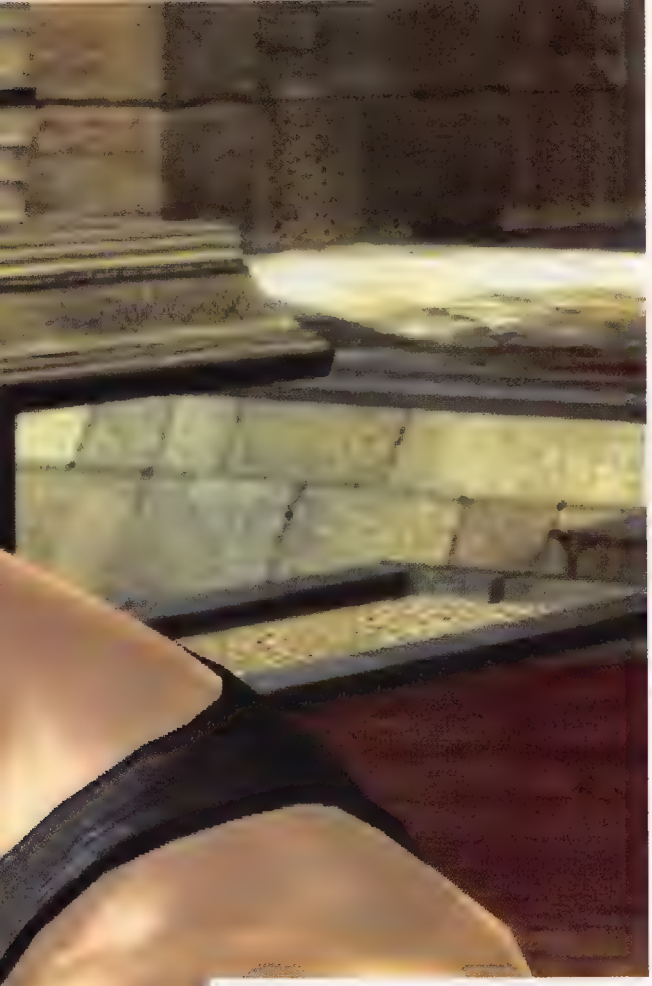
Analoga arroganza aveva già indispettito l'utenza tempo addietro per bocca del presidente di Sony Computer Entertainment Europe, David Reeves. In quel caso, il consumatore europeo, già ferito dal posticipo del lancio, venne implicitamente tacciato di bovina sottomissione al brand con l'affermazione che Sony avrebbe potuto vendere sul territorio i primi 5 milioni di PlayStation 3 anche senza giochi ad accompagnare la console.

Quasi a confermare come l'arroganza sia indice di ignoranza, Sony ha dato altresì prova di un'apparente disfunzionalità nel suo apparato comunicativo interno, prima con il vicepresidente anziano del reparto marketing Peter Dille, che durante un discorso tenuto in occasione del Consumer Electronics Show di Las Vegas, citava per ben due volte *MotorStrom* come titolo dimostrativo della capacità di PlayStation 3 di offrire giochi ad una risoluzione di 1080p con aggiornamento video a 60fps (per quanto indubbiamente notevole, il racing game di Evolution non va oltre i 720p a 30fps), e poi con Stringer in persona, che in un'intervista su CNET citava aprile come il mese di lancio di PS3 in Europa, nonostante in quei giorni le PR Sony stessero lottando per assicurare i dubbiosi che la console sarebbe effettivamente arrivata a marzo. Ma forse la gaffe più plateale di Sony risale all'8 gennaio scorso, quando con una press release annunciava che il suo controller Sixaxis aveva ottenuto l'Emmy Award nella categoria Technology and Engineering. Sbigottita per l'apparente vittoria sul telecomando Wii, la comunità avrebbe più tardi appreso che, di fatto, l'Emmy Award in questione era stato assegnato al vecchio Dual Shock in riconoscimento del suo apporto all'evoluzione dei sistemi di controllo dopo l'era dei joystick. Per inciso, lo stesso premio è andato anche a Nintendo per l'invenzione del D-pad.

Mezze verità, colpevoli omissioni ed errori plateali non sono stati gli unici fattori ad aver incrinato la reputazione di Sony negli ultimi mesi. L'indifferenza con cui la casa nipponica ha accompagnato il susseguirsi di brutte notizie a suo danno ha alimentato piuttosto che calmierato le insicurezze attorno al suo nuovo sistema di intrattenimento.

La sua passività alle critiche mosse da sviluppatori di alto profilo come John Carmack di id Software e Gabe Nevell di Valve, così come

Quella dell'auto-attribuzione dell'Emmy Award per il Sixaxis non è stata l'unica gaffe commessa da Sony negli ultimi mesi. Fra le più divertenti, e per certi versi preoccupanti, è impossibile non citare il riferimento a Wii come console di destinazione di *Metal Slug Anthology* nella sua descrizione apparsa sul sito ufficiale playstation.com e l'impiego di un'immagine di *PGR3* nel banner pubblicitario di *GTHD* sul sito Sony Connect (in foto)



L'apparizione di *Tekken 6* durante la conferenza Sony dell'E3 2006 ha lasciato tutti senza fiato, ma per le ragioni sbagliate. Come chiarito dal suo producer qualche mese dopo, il video fu realizzato dietro richiesta di Ken Kutaragi malgrado il gioco non fosse ancora presentabile. Una vera manna per i siti satirici a sfondo vidoludico come il celebre UK Resistance (a destra)

alla perdita di esclusive quali *Mercenaries*, *UT 2007* e *Assassin's Creed*, è stata interpretata da molti come un segnale di impotenza, di abbandono al corso degli eventi, di supino riconoscimento che la next generation poteva andare avanti senza di lei.

Nel frattempo, analisti e statisti pubblicavano previsioni e sondaggi poco confortanti rispettivamente sulle chance di successo di PS3 e sulle opinioni dell'industria a riguardo. A questo si è aggiunta una stampa giocoforza avversa, votata al setaccio della rete in cerca di 'scoop scandalistici' per sopperire alla carenza di aggiornamenti ufficiali circa i piani di Sony e i giochi in sviluppo per il suo sistema. Moltiplicate questo per tutti i forum della rete su cui se ne è discusso, aggiungeteci quel pizzico di antipatia di cui è vittima naturale chi ha sempre vinto, e non è difficile capire perché intorno a Sony si sia creata una muraglia di FUD.

E poi c'è Nintendo. La sua apparente imbattibilità sul mercato giapponese, unita al fenomenale successo delle sue piattaforme su quelli americano ed europeo, non viene vista come una vittoria sulla next generation in generale, ma su PS3 in particolare. Sebbene PSP sia il secondo sistema portatile di maggior successo della storia dopo quelli Nintendo, la supremazia di DS fa sì che quel successo venga comunque interpretato come un fallimento, e forse non potrebbe essere altrimenti alla luce dell'arroganza e della presunzione con cui Sony aveva esposto le sue ambizioni a riguardo: il walkman del 21° secolo.

Paura. Incertezza. Dubbio. Il clima che sta accompagnando i primi vagiti di PlayStation 3 non è certo dei più confortanti. Che la si interpreti come una meritata ritorsione del fato o come un incubo diventato realtà, la storia recente di Sony (e della divisione Sony Computer Entertainment, in modo particolare) verrà senz'altro ricordata come il suo capitolo più buio.

Ma analizzando le reazioni dell'industria e della comunità all'ultima performance della casa giapponese in occasione della Game Developers Conference di San Francisco, pare di intravedere una luce in fondo al tunnel. Certo le critiche non mancano, fra chi vede in Home solo un surrogato di Live e chi non riconosce in *LittleBigPlanet* una potenziale killer application, ma si tratta, quanto meno, delle lecite obiezioni di pochi piuttosto che delle incontestabili critiche di molti. Sony, per una volta, non ha sbagliato.

È troppo presto per capire in che misura l'acredine di cui è stata vittima Sony Computer Entertainment in questi mesi abbia compromesso le sue chance di successo (se mai l'abbia fatto), così come fino a che punto gli eventi dell'ultima Game Developers Conference vi abbiano posto rimedio (se mai ce ne fosse stato bisogno). E del resto, la fucina di cattive notizie è ancora lì che sfiamma, così come quella delle buone. Comunque vada, la speranza è che Sony e il suo management abbiano afferrato un concetto fondamentale: umiltà e ambizione possono coesistere.

Ready to rumble

Dopo un tiro alla fune infinito, Sony si accorda con Immersion

Persa la causa con Immersion e raggiunto un insperato accordo (ufficializzato il primo marzo scorso) per l'implementazione del rumble in "futuri prodotti PlayStation", Sony può finalmente interrompere il balletto di scuse tecniche e sottovalutazioni del feedback con cui ha reagito alle rimostranze dei giocatori sin dall'annuncio del Sixaxis. Nulla è ancora noto circa l'inevitabile Sixaxis 2 (implicitamente confermato da diversi sviluppatori interni a Sony), se non che con ogni probabilità includerà l'ultimissima versione della tecnologia Immersion (un solo motore, minori consumi ed una gamma più ampia di sollecitazioni), appositamente studiata per non interferire con sistemi di motion sensing. Un buona notizia per Sony, quindi, ma era davvero necessario sminuire la rilevanza del rumble definendolo 'una caratteristica old gen'?

DOWNLOADING
GUN
activision.com
Microsoft
BURNOUT
REVENGE
HITMAN
FIFA
GEARS OF WAR
OBLIVION
The Elder Scrolls IV
NHL 07
SPORTS
NHLPA

REPORTAGE

Febbre da download

I contenuti scaricabili aumentano con rassicurante regolarità, ma con essi crescono anche le lamentele di parte dell'utenza

A inizio aprile dello scorso anno Bethesda aveva rilasciato il suo primo contenuto scaricabile per *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. In quanto tale, l'Horse Armour pack è stato anche il primo a cristallizzare i timori paventati da parte della comunità online quando Microsoft annunciò le possibili applicazioni di Marketplace e delle microtransazioni alla Game Developers Conference del lontano 2005. "C'è stato un coro di proteste perché in realtà siamo stati i primi a farlo, quindi erano lamentele in parte contro di noi e in parte contro l'idea in generale", afferma **Pete Hines**, vicepresidente marketing e pubbliche relazioni di Bethesda Softworks. "Se avessimo proposto un prezzo più basso, ci sarebbero comunque state delle reazioni. Più contenuti, ancora reazioni. Ci stavamo avventurando in acque sconosciute, perciò abbiamo fatto del nostro meglio per esaminare cos'altro fosse disponibile su 360 (temi, raccolte d'immagini, ecc.) e a quanto, così da pensare a un prezzo che ci sembrasse ragionevole. Abbiamo proposto il pack successivo a un prezzo più basso, e l'accoglienza è parsa positiva, quindi abbiamo mantenuto quel prezzo per i pack simili e siamo risaliti per espansioni più ampie come *Mehrune's Razor* e *Knights Of The Nine*".

Molti contenuti scaricabili sono equiparabili a quelli presenti nelle edizioni speciali di certi giochi (ne è un esempio l'inclusione di Vergil in quella di *DMC 3*). Simili proposte raramente scatenano controversie, e i fan più accaniti del gioco finiscono per ricomprarlo

"Nonostante tutta questa 'animosità', centinaia di migliaia di utenti hanno comprato l'Horse Armour pack, e lo stiamo ancora vendendo ogni santo giorno, anche a distanza di nove mesi"

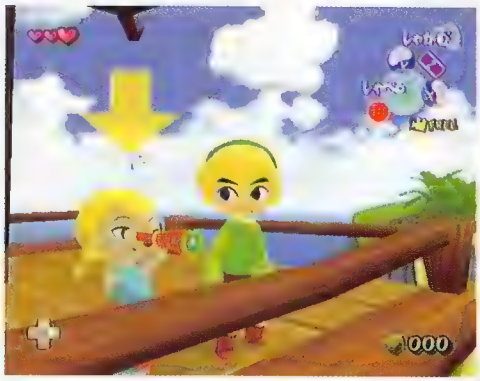
L'Horse Armour pack ha segnato l'inizio di un anno fatto di polemiche, proteste e dibattiti circa gli effetti di Marketplace, un servizio di distribuzione di contenuti disegnato per dare potere al giocatore, ma che molti considerano invece come uno strumento per ottenere l'esatto contrario. Pochi potrebbero sostenere che Marketplace non sia un servizio dalla parte del giocatore, con le sue demo, i suoi video in anteprima e il suo fondamentale apporto a Xbox Live Arcade. Ma c'è un aspetto del Marketplace che suscita rancori su forum e altri luoghi di ritrovo per i possessori di 360 (inclusi i commenti ai post pubblicati su MajorNelson.com, il blog ufficiale Microsoft che annuncia l'uscita di ogni nuovo materiale scaricabile): le espansioni per i giochi a prezzo pieno, contenuti a pagamento che accrescono le funzionalità di un software già acquistato. E a causa del suo rapporto prezzo/quantità, il pack Horse Armour (venduto a 200 punti Microsoft, ovvero 2,4 euro) è finito sotto il fuoco incrociato di utenti che, nel migliore dei casi, l'hanno etichettato come un furto e un'operazione commerciale da boicottare nel modo più assoluto, e nel peggiore ha segnato l'inizio di un'era in cui publisher avidi di denaro sperano di succhiare contanti dai portafogli di consumatori già spremuti fino all'osso.

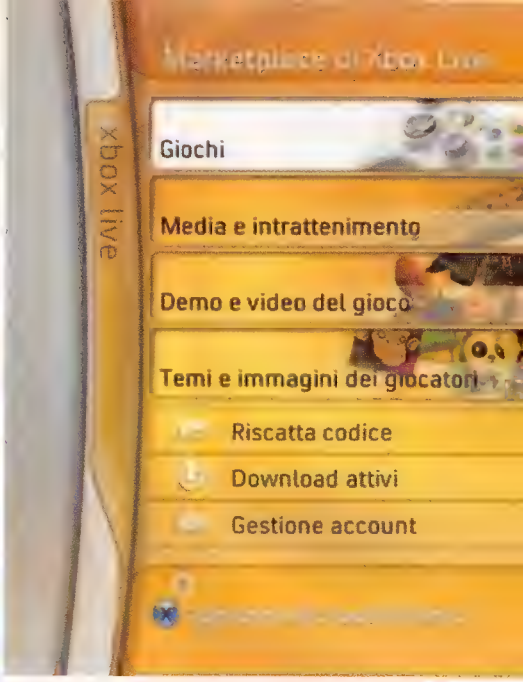
Ma come spesso accade con i pareri negativi della comunità online, il fatto che siano diffusi, non vuole dire che siano condivisi da tutti. "La verità è che, nonostante tutta questa 'animosità', centinaia di migliaia di utenti hanno comprato l'Horse Armour pack, e lo stiamo ancora vendendo ogni santo giorno, anche a distanza di nove mesi", dice Hines. "Perciò fareste fatica a dimostrarmi che non avremmo dovuto lanciarlo e che a nessuno interessi. È ovvio che i giocatori di *Oblivion* la pensino in maniera diversa".

Va altresì sottolineato che l'accoglienza riservata ad ogni successivo contenuto rilasciato da Bethesda non sia stata altrettanto negativa. Ma è comunque evidente quanto siano profondamente diverse le economie (e le percezioni da parte dei consumatori) alla base di Marketplace e di un negozio 'fisico' di videogiochi. Comprando un titolo a prezzo pieno si prova un senso di completa proprietà, alimentato dal potenziale quasi infinito che deriva dalla possibilità di esplorarlo da cima a fondo (anche se molti giocatori ammettono di vederne solo una minima parte prima di

L'abbondanza di guide strategiche, siano esse sotto forma cartacea o digitale, è ormai data per scontata dal popolo dei giocatori: gli sviluppatori farebbero bene ad interrogarsi su quale percentuale della loro utenza sia in grado di sbloccare un gioco nella sua interezza senza alcun ausilio esterno di questo tipo

Il costo approssimativo di tutti i contenuti attualmente disponibili su Marketplace supera i 6.000 euro, l'equivalente di un centinaio scarso di giochi 360 a prezzo pieno (ma la cifra potrebbe salire in maniera vertiginosa considerando titoli usati o venduti in offerta)

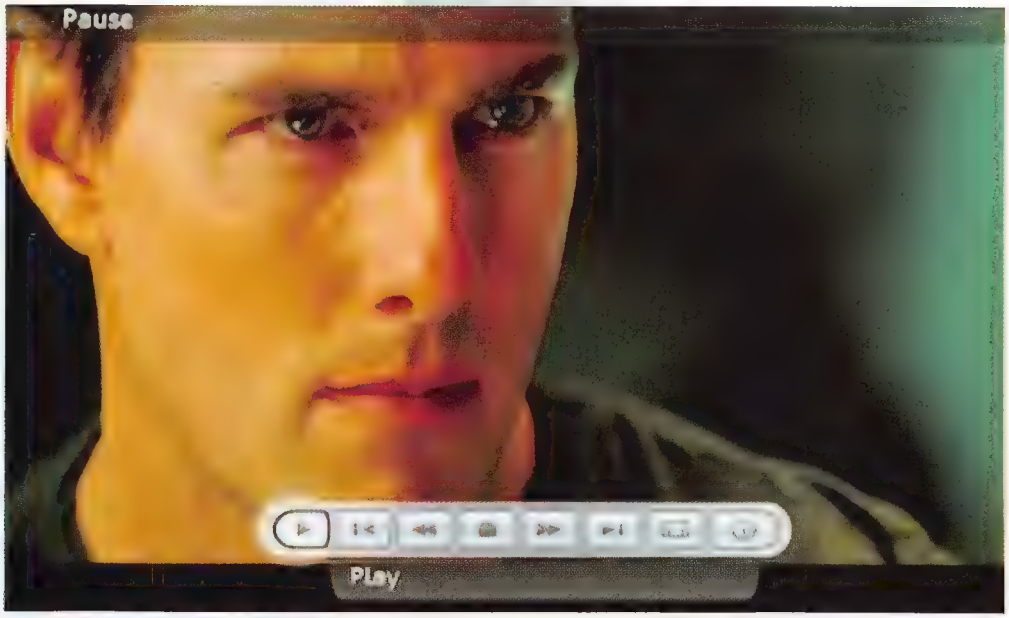




stancarsene). Comprando *Oblivion*, il rapporto euro-per-ore di gioco è teoricamente incredibile; la stessa cosa non si può dire acquistando la quest *Mehrune's Razor* per 250 punti Microsoft (3 euro). Ciò nonostante, sono numerosi i giocatori che hanno scaricato e sono rimasti soddisfatti dell'espansione, malgrado il suo valore relativo sia più vicino a quello dell'Horse Armour pack che non a quello del gioco retail.

Le lamentele più frequenti e veementi non sono però incentrate sul prezzo o sulla quantità di contenuti offerti da queste espansioni, ma sul fatto che il titolo a prezzo pieno sembri spesso ridotto di proposito: molti utenti lo percepiscono come un'esperienza incompleta, piena di buchi vistosi anziché di invisibili possibilità di espansione.

Ridge Racer 6 preclude ai giocatori senza abbonamento Gold la possibilità di ottenere determinate auto, sbloccabili solo vincendo un certo numero di gare online



In campo extra-ludico, su 360 si è passati dal poter scaricare semplici trailer cinematografici a film completi, ma la natura passiva e il ruolo ben definito di simili contenuti (come nel caso dei temi per la dashboard) non ha generato alcun polverone rispetto alle controparti ludiche

Lumines Live, per esempio, ha lasciato dietro sé una scia di proteste: pubblicato al prezzo più alto mai visto finora per un titolo Live Arcade (1.200 punti), il gioco era zeppo di modalità 'dimostrative', vale a dire completamente sbloccabili solo acquistando successive espansioni. Attraverso apposite schermate testuali, il giocatore veniva invitato a comprare l'opportuna espansione per continuare a giocare in determinate modalità, così come per acquistare altre skin: inutile dire che in pochi hanno gradito la cosa. Se tali contenuti fossero stati presentati in maniera più attenta, così da non evidenziare oltremodo questi 'buchi', probabilmente il feedback degli utenti sarebbe stato assai più positivo e la percezione del rapporto prezzo/valore del gioco ben più favorevole.

Recentemente sono finite nel mirino anche le chiavi di sblocco, download talmente piccoli (118KB o anche meno) da non poter essere confusi con qualcosa di diverso da un semplice comando che apre l'accesso a contenuti già risiedenti sul disco. I primi esempi includono bonus gratuiti come le auto di *Ridge Racer 6* (titolo che, curiosamente e colpevolmente, preclude ai giocatori senza abbonamento Gold la possibilità di ottenere determinate auto, sbloccabili solo vincendo un certo numero di gare online) o i vestiti di *Dead Rising*. Più recentemente, *Cabela's Alaskan Adventures* ha proposto un'espansione (inclusiva di diversi oggetti come vestiti e armi) per 100 punti Microsoft, ma le cui dimensioni ridotte, secondo molti utenti, dimostrerebbero che gli asset grafici non siano presenti nel file scaricato, bensì nel gioco stesso. Ma perché molti giocatori ritengono di essere vittime di una frode? Forse perché pensano che in questo modo le case stiano trasgredendo al contratto non scritto che esiste da sempre fra giocatore, publisher e produttore di hardware? Eppure CD e DVD contengono da tempo asset nascosti a cui pochi utenti hanno avuto accesso (basti pensare alle aree 'test' di *Zelda: Wind Waker* o al famigerato Hot Coffee di *GTA: San Andreas*), anche se nessuno di questi è mai stato trasformato in una fonte di guadagno supplementare per il publisher. Si tratta forse del metodo e del tempismo con cui vengono proposti questi extra? I contenuti aggiuntivi custoditi in certe edizioni speciali (quella di *Devil May Cry 3*, per esempio) assomigliano a quelli

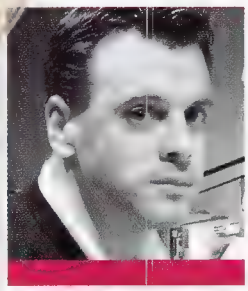
L'abbandono da parte di SCEI e Polyphony di un'iterazione di *Gran Turismo HD* interamente basata sul concetto delle microtransazioni è un duro colpo per chi voleva saggiare la bontà di un simile modello economico applicato a un franchise affermato

presenti spesso su Marketplace, eppure il fatto che vengano proposti come prodotti completamente nuovi sugli scaffali dei negozi non genera la stessa quantità di lamentele. O è semplicemente il desiderio di mandare un segnale forte, un meccanismo di autodifesa atto a far passare il messaggio che abusi eccessivi non saranno tollerati e che la frammentazione di contenuti rappresenti un modello di vendita che va gestito con cautela senza indispettire i giocatori? Il problema è che non c'è modo di risalire alle circostanze che hanno originato il concepimento dei contenuti aggiuntivi (per esempio, la loro presenza sul disco non esclude la possibilità che publisher e sviluppatore non abbiano dedicato al progetto risorse extra in vista di un profitto supplementare) ed è quindi impossibile affermare con certezza che determinati contenuti siano stati amputati di proposito così da essere impiegati successivamente per generare una fonte di guadagno extra. E non è da escludere che i download atti a sbloccare contenuti nascosti, in virtù della dose di pubblicità negativa sollevata in seno a certe comunità, vengano ora accantonati in favore di soluzioni meno vistose, ma col medesimo obiettivo.

Forse in Bethesda possono fare luce su quando sia esattamente iniziata la fase di produzione dei contenuti scaricabili per *Oblivion*. "Abbiamo cominciato ad un paio di settimane dal lancio del gioco, ma ci stavamo pensando già da prima", spiega Hines. "Una volta che hai messo a posto i contenuti, così da non dover modificare il gioco mentre stai sistemando i bug, chi si occupa di quelli comincia a sentire prurito alla mani, e vuole fare qualcosa di nuovo. Ci vuole un po' di tempo perché non tutto ciò su cui abbiamo lavorato è stato rilasciato: magari non ci piaceva oppure non funzionava come volevamo".

Siete rimasti sorpresi del successo ottenuto da alcuni contenuti aggiuntivi? "No. *Oblivion* è un titolo enorme che incoraggia e consente ai giocatori di continuare a giocare e provare cose nuove. Perciò fornir loro delle cose da aggiungere al gioco si sposa alla perfezione con ciò in cui il gioco stesso funziona meglio. Abbiamo un piano a lungo termine e continueremo a rispettarlo. Non è qualcosa che porteremo avanti per sempre, ma ci ha permesso di dedicare forza lavoro alla creazione di contenuti che crediamo piaceranno alla gente e che la terranno interessata al gioco. Con l'annuncio dell'espansione ufficiale *Shivering Isles*, penso che ancora più gente rispolvererà il gioco per riprendere il proprio personaggio e giocare e vivere un'esperienza radicalmente diversa".

PETE HINES
Vicepresidente marketing e PR di Bethesda Softworks



Ora che avete uno spazio adeguato per rilasciare contenuti su console, avete mai avuto la tentazione di prelevare idee dal prossimo *Elder Scrolls V* per proporle in *Oblivion*? Ritiene che ci sia la possibilità di introdurre certi aspetti della sua storia e del suo universo ai giocatori di *Oblivion*?
No, è qualcosa che non faremmo mai. Innanzitutto, desideriamo che i nostri giochi riescano a reggersi sulle proprie gambe: non c'è bisogno di aver giocato a *Morrowind* per gustarsi *Oblivion*, e non vogliamo iniziare a legarli artificialmente l'uno all'altro. Le idee che proponiamo nei contenuti scaricabili sono cose che avevamo pensato inizialmente per *Oblivion*, ma che poi abbiamo scartato in favore di altre, oppure che abbiamo inventato dopo l'uscita del gioco. Anche con un titolo immenso con *Oblivion*, a un certo punto devi dire basta o il gioco non finirà mai nei negozi.

Poco prima dell'uscita di *Morrowind*, si era accennato all'idea, mai concretizzata ufficialmente, di rendere disponibili su Xbox anche le mod realizzate per la versione PC del gioco. Vista la disponibilità attuale di pacchetti come XNA Game Studio Express, ritiene che in futuro potreste vendere ai possessori di 360 tool per creare e distribuire i propri contenuti per *Oblivion*?
No, non credo sia qualcosa che arriveremo mai a vendere. Se ci fosse un modo con cui la gente potesse rendere gratuitamente disponibili le proprie mod o i propri plug-in su 360, come già avviene su PC, lo supporteremmo totalmente, come abbiamo sempre fatto. Al momento la console non supporta una simile funzionalità e non so se lo farà mai. Ovviamente ci si deve preoccupare del genere di contenuti che vengono resi disponibili e del fatto che la gente potrebbe incasinarti il gioco coi propri plug-in. Al momento si tratta di una discussione puramente teorica perché non vedo accadere cambiamenti in questo campo nel futuro immediato.

Il box contenente la colonna sonora di *Vice City* include cheat esclusivi per il gioco: una scelta che non ha sollevato alcuna lamentela da parte dei fan della serie Rockstar, complice la rapidità con cui simili codici si sono sparsi per il mondo grazie a riviste specializzate, siti e guide dedicate

Diversi titolari di un abbonamento Gold hanno ritenuto eccessivo il pagamento di un abbonamento mensile per fruire di *Phantasy Star Universe* (avendo già ottemperato a quello per Live) e non pochi giocatori hanno preferito la versione PC a quella 360

I giocatori più esposti ad avide politiche commerciali (vere o percepite) difficilmente crederanno alla buona fede di publisher e sviluppatori. Non tanto per pessimismo, quanto perché è da anni che gli vengono vendute esperienze 'incomplete', ma con metodi comunemente accettati come la norma, o che non sono associati ad un solo publisher o, come nel caso di 360, ad un'unica infrastruttura online. I videogiochi sono spesso incapaci di esibire i loro stessi tesori, intrappolati fra la necessità di nasconderli per preservare la sorpresa e la paura che gli utenti non possano mai scoprirli. L'idea che un giocatore possa raggiungere una percentuale di completamento del 100% a *Canis Canem Edit* o svelare l'intera mole di contenuti presenti in *Metal Gear Solid 3*, senza una FAQ o una guida, è impensabile. In quest'ottica, il ruolo degli aiuti è sempre stato fondamentale, siano essi gratuiti e indipendenti (forum, passaparola, siti di FAQ) o commerciali e controllati (guide ufficiali, libri di trucchi, cartucce per inserire cheat).

Più recentemente, Electronic Arts, la bestia nera agli occhi degli osservatori più critici di quest'industria, ha messo in pratica una delle idee a cui Microsoft ha associato la definizione di microtransazioni, suscitando lo sdegno di alcuni. Sia *Tiger Woods PGA Tour 07* che *Il Padrino* per 360 hanno visto pubblicate su Marketplace delle scorciatoie grazie alle quali i giocatori con poco tempo e molti soldi possono bypassare i

CHRIS ALLCOCK, designer di Kameo

Quando avete iniziato a progettare i contenuti scaricabili per *Kameo*?
La modalità co-op era qualcosa che secondo noi avrebbe migliorato *Kameo*: eravamo certi sin dai primi test preliminari che sarebbe stata alquanto divertente nelle fasi d'azione. Detto ciò, dovevamo anche rispettare una deadline (il lancio di 360), e se non avessimo concentrato le nostre risorse sul singleplayer, ne avrebbe sofferto inevitabilmente anche il multiplayer. Fortunatamente avevamo tutta quella serie di opzioni rappresentate dal Marketplace a nostra disposizione e i nostri ingegneri al networking hanno modificato i propri obiettivi, trasformando la modalità co-op online in contenuto scaricabili, mentre il resto del team era impegnato ad ultimare il gioco.

Siete rimasti sorpresi dal successo ottenuto dai contenuti scaricabili? Come vengono decisi questi contenuti, tramite idee del team o attraverso il feedback dei giocatori?
Credo che nessun risultato (a parte forse un fallimento totale) ci avrebbe sorpreso. L'idea stessa è semplicemente troppo nuova: in un certo senso è compito nostro saggiare il terreno, rilasciare i contenuti e vedere chi li compra. E penso che i giocatori stiano facendo la stessa cosa. Non esiste una formula assoluta che permetta di stabilire, per esempio, che tutti compreranno un dato DVD: immagino che il successo dei contenuti su Marketplace sia volatile esattamente come accade su altri canali di vendita. Nel caso di *Kameo* avevamo una marea di idee divertenti scaturite dalla realizzazione del pack co-op che volevamo sperimentare: il gioco era già stato pubblicato, quindi avevamo la possibilità di saggiare le reazioni del pubblico. Era parere comune che il gioco non fosse lungo quanto auspicato e alcune persone desideravano una sfida più impegnativa.

> "Durante la fase di sviluppo c'era un senso di soddisfazione inusuale: non avevamo annunciato le nostre intenzioni, perciò non solo avevamo il vantaggio di sapere esattamente cosa voleva il nostro pubblico, ma eravamo anche in grado di sorprenderlo"

Grazie ai contenuti scaricabili, siamo stati in grado di rilasciare il Power Pack come una specie di seconda quest più impegnativa e giocabile sin dal principio su Xbox Live, oltre ad implementare nuovi opzioni per utilizzare il multiplayer (come la modalità Rune Battle). Nel giro di un anno siamo riusciti a migliorare il gioco nel modo in cui desideravano i suoi fan; una cosa che sarebbe stata impossibile se non con un seguito o un director's cut... e se eri già soddisfatto dall'offerta del titolo originale, non dovevi tirare fuori un soldo.

Lo sviluppo di contenuti aggiuntivi limita in qualche modo il team responsabile della loro creazione? Preferirebbero passare ad altro o sono entusiasti di poter rivisitare il gioco e proporre nuovi contenuti beneficiando di feedback ed esperienza?
Il team responsabile dei contenuti scaricabili è composto da parte dei membri del team che ha creato il gioco. Durante la fase di sviluppo c'era un senso di soddisfazione inusuale: non avevamo annunciato le nostre intenzioni, perciò non solo avevamo il vantaggio di sapere sattamente cosa voleva il nostro pubblico, ma eravamo anche in grado di sorprenderlo.

Le campagne 'Portalo A Casa' di Microsoft, con relativo rilascio tempestivo di materiale promozionale in occasione di E3 e TGS, hanno costituito uno degli esperimenti di maggior successo su Marketplace, grazie alla disponibilità di demo e trailer esclusivi solitamente accessibili solo alla stampa specializzata

requisiti di sbloccaggio imposti dai due giochi, comprando statistiche già massimizzate nel primo e 100.000 dollari virtuali nel secondo. Al di là dell'ovvia considerazione che simili opzioni levino ai giocatori più abili un senso di soddisfazione nel portare a termine le proprie performance (oltre a svantaggiarli platealmente in caso di competizione online), la proposta di EA altera il rapporto fra utenti e contenuto ludico in un modo che era precedentemente possibile solo a chi abusava volutamente di cheat e trucchi affini, disponibili attingendo alle fonti già citate.

Il Padrino si spinge persino oltre perché una volta 'scaricate' le armi più potenti, il gioco si limita a piazzarle all'interno del proprio mondo, costringendo comunque l'utente a spendere tonnellate di soldi virtuali per poterle fare proprie (va detto che questo viene specificato chiaramente nella descrizione che accompagna il download). Nel caso del tie-in di EA non si può certo parlare di un problema di percezione: le versioni PS2 e Xbox presentano cheat per ottenere soldi extra, cheat che sono stati asportati dalla versione 360 così da poterli rivendere singolarmente.

Fra i contenuti scaricabili di ultima generazione spiccano anche i video tutorial per simulazioni come *NCAA 07 Football* e *Madden NFL 07*: il loro prezzo è ridotto, ma sono in molti a vederli come ulteriore fumo negli occhi, considerato il costo non indifferente dei summenzionati giochi per 360. Questi video sono stati castigati anche per le scarse informazioni strategiche in essi contenute: una pena che si potrebbe anche comminare, tanto per fare un esempio, ai video che Bradygames permette di scaricare in accompagnamento alla propria guida di *Saints Row* e che rendono ancora più evidente quanto diluiti siano i contenuti all'interno di diversi manuali strategici. Ma il fatto che tali video siano disponibili gratuitamente, e non su Marketplace, li rende ampiamente accettabili.

È passato solo un anno da quando il catalogo di contenuti scaricabili disponibili su 360 ha iniziato ad acquistare corposità e ancor meno da quando gli altri due produttori di console hanno avviato i rispettivi servizi: è quindi ovvio che questo mercato sia ancor ben lungi dall'essere sedimentato,

L'industria ha preso atto delle lamentele, ma non c'è stata protesta dalle conseguenze sufficientemente importanti da modificare il cammino dei contenuti scaricabili

nonostante la foga con cui Microsoft, Nintendo e Sony vi introducono i loro contenuti. L'industria ha senz'altro preso atto delle lamentele e dei brontolii di una certa parte di utenza, ma sembra che non ci sia stata protesta dalle conseguenze sufficientemente importanti da modificare in maniera significativa il cammino dei contenuti scaricabili. Di certo continuerà il tiro alla fune fra ciò che i consumatori si aspettano dai publisher e ciò che i publisher pensano sia meglio per i consumatori, ed è difficile credere che non ci sia ancora parecchio spazio di manovra per trovare soluzioni soddisfacenti per entrambi. Ma ogni commento da parte di utenti genuinamente delusi o bastian contrari di professione, unito alla costante proliferazione dei contenuti scaricabili, non fa altro che confermare come questa nuova dimensione del gioco su console tenga fede ad uno dei più antichi imperativi commerciali di qualsiasi settore: se vende, è perché c'è chi compra.

CUT & PASTE

"Sì. Sono deluso sapendo esattamente cosa possa fare il Wii. E credo che nessuno lo sappia meglio di me. Dopo cinque anni alle prese con lo stesso hardware, tutti gli sviluppatori hanno finalmente capito come realizzare almeno shader basici e rim light, ma è quello che fanno tutti. Non vedo ancora abbastanza effetti di post-processing, sebbene il Wii abbia un fill rate incredibile. L'altro giorno stavo dando un'occhiata a *Rebel Strike*, e alcune persone in visita mi chiedevano: 'Perché nessun altro fa questo su Wii?'. Non ne ho idea. Davvero non ne ho"
Il presidente di Factor 5, Julian Eggebrecht, lamenta su IGN la pigrizia degli sviluppatori su Wii

"Piuttosto che concentrarsi sulla retrocompatibilità con PS2, in futuro, le risorse della società saranno sempre più dedicate allo sviluppo di nuovi giochi e nuove caratteristiche per PS3, sfruttando davvero al massimo questa eccitante tecnologia"
Il presidente di SCEE, David Reeves, commenta la decisione di rimuovere la compatibilità hardware con i giochi PS2 da PlayStation 3, a partire dai modelli europei

"La mia onesta opinione è che si tratta di un disastro. Continuano a dire che il loro servizio è gratuito. Be', se non hanno niente, è chiaro che sia gratuito. Ma poi: cosa c'è di gratuito in 600$?"
Chris Satchell di Microsoft non permette al decoro di smussare l'astio mentre critica il servizio online di PS3

"Dal giorno in cui ho visto Iwata-san tirare fuori il controller Nunchuck qualche anno fa al TGS, ho sempre creduto che fosse la cosa giusta da fare per Nintendo affinché avesse successo durante questa generazione. E sarebbe anche stata una sfida per noi. Pertanto, abbiamo un piano. La cosa non dovrebbe sorprendere. La nostra strategia è stata delineata con anni di anticipo, e ne vedrete una parte a partire dalle prossime vacanze e oltre"
Peter Moore sta forse accennando ad un controller motion-sensitive di MS in un'intervista a Game Informer?

"Sento spesso discussioni atte a stabilire quale episodio di *Mario* sia il videogioco più venduto al mondo. Be', chiunque sostenga che non sia *Tetris* il titolo più diffuso del pianeta dev'essere fatto di crack"
Alla GDC 2007, un altrimenti pacato Warren Spector si erge a difesa dello storico puzzle game di Pajitnov

INTERVISTA

Esplosioni bizzarre

Reduce dal clamoroso successo di Geometry Wars, Bizarre Creations dà nuovamente fuoco alle polveri su Live Arcade

Sulle spalle di *Boom Boom Rocket* grava un livello d'aspettativa inusuale per un casual game, non solo perché è realizzato dai responsabili di *Geometry Wars*, ma perché rappresenta il debutto di EA su Live Arcade. Considerando che si tratta di un rhythm game basato sull'esplosione di fuochi d'artificio, saranno in molti a vedere in *BBR* il successore spirituale del leggendario *Fantavision* per PS2, ma come dichiara **Ben Ward** (sopra), community e web lead di Bizarre Creation, il team ha le sue idee da proporre.

Da quante e quali persone è formato il team al lavoro su *Boom Boom Rocket*?

"Siamo stati contattati da EA con questo concept, e a noi è sembrata un'idea egregia. Avere una nuova PI con un gameplay divertente è la base di Live Arcade"

Abbiamo sette membri principali, con altre persone dello studio a dare una mano. La maggior parte del gruppo è formata da componenti del team audio di Bizarre: alcuni hanno precedenti esperienze nella programmazione, ma abbiamo anche inserito un paio di programmatori dedicati alla grafica per dare un po' di pepe al tutto. Uno di loro è Stephen Cakebread, l'autore di *Geometry Wars*, quindi capite bene che stiamo tenendo *Boom Boom Rocket* in seria considerazione.

Quanto cambia l'approccio nel sviluppare un progetto simile rispetto a un gioco come *PGR3*?
Avere progetti più piccoli significa utilizzare programmatori e grafici con una gamma più ampia di capacità. In un team molto grande siamo costretti ad avere ruoli altamente specializzati, come quello di programmatore di interfacce utente, per esempio. Su XBLA di solito non c'è posto per una simile specializzazione: tutti fanno tutto. In termini di gameplay, ci sono parecchie differenze fra un titolo per XBLA e uno a prezzo pieno. Il pubblico è completamente diverso. La gente si aspetta qualcosa con cui possa cominciare a divertirsi praticamente da subito. Questo concetto vale per il gioco nella sua interezza, dalle schermate di caricamento all'interfaccia utente, al gioco stesso, fino alle schermate riassuntive alla fine di un livello. Velocità e divertimento sono basilari.

Dopo il successo di *Geometry Wars*, in molti si sarebbero aspettati un seguito. Come mai avete optato per qualcosa di tanto diverso?
Realizzare un altro *Geometry Wars* era un gran rischio. La prima versione per XBLA era bilanciata in maniera talmente delicata che anche aggiungere un solo nuovo nemico avrebbe alterato drasticamente il gioco. Siamo felici di poterci prendere il tempo che serve e realizzare un seguito che sia assolutamente perfetto: buttare fuori *GW3* a razzo non è nemmeno un'opzione per noi.

Può dire qualcosa circa il coinvolgimento di EA, dato che questo è il suo esordio su XBLA? Ha grandi progetti in questo settore?
Siamo stati contattati da EA con questo concept, e a noi è sembrata un'idea egregia, quindi l'abbiamo accolta a braccia aperte. Avere una nuova PI con un gameplay davvero divertente alle spalle è la base di Live Arcade, a mio modo di vedere. Abbiamo rifinito il design qui in Bizarre, ma i nostri designer hanno lavorato a stretto contatto con il Pogo Studio di EA per assicurasi che il gioco fosse coerente con la loro

BIZARRE CREATIONS

Oltre alle classiche partite in singleplayer, il gioco propone sfide multiplayer sul medesimo schermo, col ritmo della musica che diventa sempre più veloce ogni volta che una traccia finisce e riparte

In *Boom Boom Rocket* i giocatori dovranno far esplodere i fuochi d'artificio a tempo di musica: la ricompensa per un sincronismo perfetto sono esplosioni sempre più spettacolari. Al momento non è dato sapere se le migliori performance verranno accompagnate dai classici 'oooh' e 'aaah' di ammirazione, tipici di qualsiasi show pirotecnico

visione iniziale. EA ha in sviluppo diversi titoli per Live Arcade, ma *Boom Boom Rocket* rappresenterà il loro debutto su quella piattaforma. Siamo davvero felici che Bizarre possa farne parte e pensiamo di aver realizzato un gioco che sorprenderà parecchie persone.

Com'è nata l'idea di utilizzare una colonna sonora di musica classica?
Non è proprio musica classica: la colonna sonora è stata remixata da Ian Livingstone così da sembrare musica contemporanea, ma con una melodia riconoscibile. La scelta di melodie classiche deriva da un paio di ragioni. La prima è che ha un appeal piuttosto neutro e non corri il rischio di alienare nessuno con una colonna sonora simile. La seconda è che i giocatori tendono a comprendere più facilmente i ritmi e i le melodie della musica classica che del pop moderno. La musica classica tende ad avere una struttura fissa, un ritmo immutevole, ed è più facile realizzare coreografie per questa musica.

Ultimamente i giochi di qualità per XBLA sembrano scarseggiare. Quali sono gli errori più comuni commessi da chi realizza questo genere di titoli arcade?
Be', la nostra filosofia privilegia la qualità rispetto alla quantità. Non siamo quel genere di società che sforna un milione di giochi all'anno. Preferiamo metterci il nostro tempo e tirare fuori uno o due giochi di qualità ogni anno o due. Questo è ciò che la gente si aspetta da Bizarre Creations, e noi vogliamo mantenere la stessa filosofia su XBLA.

Non la infastidisce il fatto che alcune persone ritengano che i titoli per XBLA e i casual game, in quanto 'piccoli', siano più facili da realizzare?
Be', non sono per forza 'più facili' da realizzare, ma in termini di organizzazione del team e di tabelle di marcia, è assai più facile mettere insieme un titolo per Live Arcade. Per *Geometry Wars* avevamo un solo programmatore dedicato. Se parliamo di pura forza lavoro, *Boom Boom* è in un ordine di grandezza superiore. Potrebbe essere un'indicazione per i prossimi titoli su Live Arcade? A questo punto, chi può dirlo? Tanto per fare un raffronto, al momento abbiamo un team base di oltre 45 membri al lavoro su *The Club*, con centinaia di persone che lavorano in esterno e su tecnologie condivise da altri progetti. Perciò XBLA ha ancora parecchia strada da fare prima di arrivare al livello di un titolo a prezzo pieno.

BOOKMARKS

Sebbene il loro utilizzo nei giochi sia ancora limitato, i Mii di Nintendo sono la ragione migliore per accendere Wii ogni giorno. Fansite dedicati ai Mii si stanno diffondendo su internet come un'amorevole malattia infettiva, e Showmii è uno dei migliori nel catturare l'essenza di semplicità e stravaganza alla base dell'interfaccia Nintendo. Il sito non è altro che una raccolta di immagini uploadate da utenti che hanno creato avatar di personaggi famosi e sebbene i risultati vadano dall'eccellente al disgustoso, ogni Mii riesce a strappare almeno un sorriso. Fra quelli tecnicamente lodevoli meritano senza dubbio menzione i Mii di Spike Lee e Chuck Norris, mentre si candida a vincitore per il disastro più esilarante Robert De Niro, il cui avatar assomiglia più a Lamberto Sposini che al protagonista di 'Toro Scatenato'.

Sito:
Show Mii
URL:
www.showmii.com

Paulina Bozek, producer di *SingStar*, presiederà uno degli oltre 50 seminari e workshop organizzati durante la manifestazione. Manifestazione che, grazie agli oltre 1.000 partecipanti previsti, si attesta come la più grande di questo tipo in Europa

EVENTO

Stella del Nord

Dopo l'inaspettato successo dell'edizione dell'anno passato, Nordic Game si presenta più in forma che mai per il 2007

Non erano in molti a scommettere sulla riuscita di Nordic Game, evento concepito per fare da punto di riferimento per la scena scandinava e per affiancare la Game Developers Conference Europe come ritrovo per numerosi team di sviluppo del Vecchio Continente. Eppure, nonostante una collocazione temporale scomodamente vicina a quella del Tokyo Game Show, l'edizione 2006 era riuscita a riscuotere l'approvazione degli operatori e della stampa specializzata, soprattutto grazie alla presenza di speaker d'eccezione come l'istrionico Tetsuya Mizuguchi.

Per l'edizione 2007 (15-16 maggio, Malmö, Svezia) gli operatori hanno saggiamente deciso di anticipare le date, andando a rimpiazzare quel vuoto lasciato libero dall'Electronic Entertainment Expo (per la cronaca, la nuova 'versione' si terrà dall'11 al 13 luglio a Santa Monica, LA) e anticipando una stagione estiva che si preannuncia particolarmente calda sotto il punto di vista fieristico, fra E3, Games Convention e TGS. Se una simile scelta merita un plauso incondizionato, ancor più entusiastica è la reazione di fronte alla lista dei nomi che interverranno nella città scandinava: Paulina Bozek, producer di SCEE, parlerà di *SingStar* e di come una serie di karaoke sia riuscita a vendere oltre 4 milioni di copie nella sola Europa; Greg LoPiccolo e Ryan Lesser di Harmonix racconteranno il processo creativo alla base di *Guitar Hero*; Masaya Matsuura disquisirà delle sue geniali creazioni, fra cui spiccano *Parappa the Rapper* e *Vib Ribbon*, solo per citarne un paio; e Tsutomu Kouno descriverà il proprio contributo in sede di game design a perle quali *ICO* e *LocoRoco*.

Il tema di Nordic Game 2007 sarà un eloquente 'Game Community', e il programma di conferenze affronterà l'argomento da ogni prospettiva immaginabile, inquadrando la situazione dal punto di vista del giocatore, dello sviluppatore, del publisher, del rivenditore e del ricercatore. Un motivo più che sufficiente per segnare in rosso le date della manifestazione sul proprio calendario.

Continue

Sony si reinventa service provider. E torna ad ispirare

File più grandi, più giochi: si comincia a fare sul serio

La fine del litigio fra Sony e Immersion fa 'tremare' di felicità

Quit

Il quadrifoglio si è appassito, ma i semi sono stati sparsi

Non saranno mica a pagamento tutti quegli add-on, vero?

Quando un forum diventa una droga peggiore di *WOW*

ICO. UNA FAVOLA PER L'ERA DIGITALE

La collana Ludologica si arricchisce di una monografia dedicata ai videogame più importanti di tutti i tempi. Il saggio del giovane critico Ben Mottershead è dedicato a *ICO*, opera prima di Fumito Ueda pubblicata nel 2001 su PlayStation 2. L'analisi di Mottershead si apre con una serie di riflessioni sulla componente diegetica del gioco. Tutt'altro che prevedibilmente, l'autore afferma che "sul piano squisitamente narrativo, *ICO* non è originale. Al contrario, si appoggia a una tradizione fiabesca che affonda le sue radici nei secoli più lontani. I fratelli Grimm e Hans Christian Andersen produssero infatti racconti in bilico tra fantasia e puro terrore molto prima dell'invenzione della televisione". La conclusione è che i videogame (*ICO* in particolare) abbiano ereditato la funzione sociale delle favole, siano fiabe interattive, elettroniche, immersive. Fiabe che inquietano chi è cresciuto in un paradigma pre-digitale: si pensi alle recenti polemiche legate a *Rule of Rose* e agli anatemi lanciati dagli 'adulti' all'indirizzo del medium. Particolarmente apprezzabile è l'analisi di Mottershead sull'estetica di *ICO*: l'architettura idiosincratica del castello viene esplicitamente paragonata alle opere di artisti inclassificabili come Giovanbattista Piranesi e M.C. Escher. *ICO*, com'è noto, è ricordato come un insuccesso commerciale: negli Stati Uniti sono state vendute meno di 190.000 copie. Tuttavia, la sua influenza sul game design non può essere sottovalutata. L'opera di Ueda ha ispirato, direttamente e indirettamente, innumerevoli videogame, tra cui i numerosi remake di *Prince of Persia*. Questa monografia rende giustizia a un'opera incompresa se non da una nicchia di videogiocatori illuminati.

100 VIDEOGAMES

Un riconoscimento importante: il prestigioso British Film Institute, che da diversi anni pubblica una serie di guide critiche dedicate alle pellicole cinematografiche più significative di tutti i tempi, ha deciso di aprire le porte ai videogame. E lo fa con '100 Videogames', un volume illustrato che descrive un centinaio di opere di straordinaria rilevanza ludica (e culturale... artistica... sociale). Curato da James Newman (studioso di new media) e da Iain Simons (organizzatore del festival Game City di Nottingham), il saggio illustrato esamina in modo sintetico una selezione di videogame seminali prodotti negli ultimi 30 anni. In aggiunta ai 'classici' come *Doom* e *Pac-Man*, spiccano titoli relativamente anomali come *SissyFight* di Eric Zimmerman. Gli amanti degli sparatutto saranno felici di apprendere che *Ikaruga* è, giustamente, presente. È lecito attendersi che non tutti apprezzeranno le scelte dei curatori: del resto, ogni archivio è, per definizione, incompleto e provvisorio. Più gravi sono gli errori fattuali che ricorrono qui e lì: per esempio, gli autori sostengono che *Cannon Fodder* sia stato pubblicato nel 1983, quando in realtà risale al 1993. Non si tratta di una svista: l'imprecisione si ripete due volte. Inoltre, il ricorso ad immagini in bianco e nero compromette l'efficacia documentaristica di una guida che si propone di spiegare in meno di 300 pagine trent'anni di evoluzione estetica del medium. Nonostante tutto, la qualità dei testi critici rende '100 Videogames' nettamente superiore a 'Game On!: From Pong to Oblivion' (Headline Book Publishing, 2006), che tenta anch'esso di istituire un canone videoludico. Un suggerimento: ignorate la versione brossurata, inutilmente costosa (45 sterline), e ordinate la versione 'Platinum'.

DOWNLOAD

Uno sguardo all'offerta di Live Arcade, PlayStation Network e Virtual Console

Super Rub'a'Dub

FORMATO: PS3 **PRODUTTORE:** SCEE **SVILUPPATORE:** SUMO DIGITAL

Evoluzione della ben nota 'demo della paperella', *Super Rub-A-Dub* chiede di guidare la plastificata creatura di cui sopra attraverso una serie di vasche allo scopo di liberarne altre (intrappolate in fragili bolle) e guidarle verso l'uscita. Un po' come in *Mercury*, il controllo è di tipo indiretto, basandosi sulle funzionalità motion sensitive del Sixaxis per inclinare le vasche e far 'scivolare' il corteo di animaletti nella direzione appropriata.

La fisica dell'acqua è eccezionale nel realismo e tempestiva nella risposta alle sollecitazioni (poggiate il controller su un tavolo, sbattete la mano su quest'ultimo e le increspature del caso impazzeranno sulla superficie del fluido), mentre correnti e mulinelli intralciano il progresso e affamati squali giocattolo (momentaneamente immobilizzabili rovesciandoli con un sobbalzo della vasca) attentano alla vita delle paperelle. Malgrado esistano solo 45, facili livelli, una classifica online dovrebbe incoraggiare il perfezionamento dei tempi e l'opzione 'Download' lascia intendere possibili espansioni.

Alien Hominid

FORMATO: 360 **PRODUTTORE:** THE BEHEMOTH **SVILUPPATORE:** INTERNO

Reduce dal suo esordio su PlayStation 2 e GameCube, il fu-Web Game di Behemoth viene sottoposto al trattamento hi-def con l'ultima versione per Xbox Live Arcade. Caotico action game sulla falsariga di *Contra* e *Metal Slug*, *Alien Hominid* conserva sulla piattaforma Microsoft le caratteristiche delle versioni per i sistemi Sony e Nintendo, permettendo ad un massimo di due giocatori (solo offline) di disintegrare, segare e azzannare l'umanità per riscattare la propria libertà aliena.

Dal punto di vista stilistico, l'alta definizione affina il look cartoonesco esaltandone le animazioni artigianali, ma non rende più agevole l'interpretazione del caos che spesso invade la scena. Il tasso di sfida (già prossimo al disumano) ne risulta pertanto artificialmente acuito, e non sorprende che l'ingresso di un secondo giocatore non migliori, bensì peggiori, le cose. Alcuni rilassanti minigame permettono di dissipare la frustrazione, sebbene (sadicamente) vadano sbloccati avanzando nel gioco principale.

Heavy Weapon: Atomic Tank

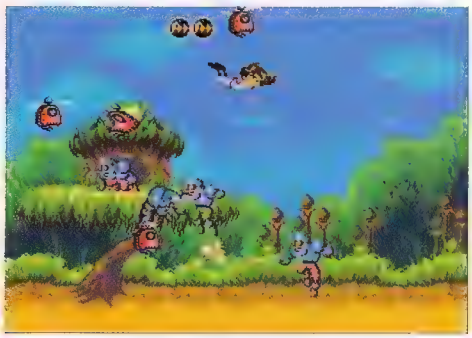
FORMATO: 360 **PRODUTTORE:** MICROSOFT **SVILUPPATORE:** POPCAP G.

Come se la premessa narrativa (incentrata sulla difesa del mondo libero dalla minaccia comunista) non fosse abbastanza illuminante in proposito, *Heavy Weapon: Atomic* Tank è uno sparatutto così rivolto al passato da poter essere interpretato come un remake di qualche sperduto titolo degli anni '80. A bordo di un carro armato atomico di fabbricazione (ovviamente) statunitense, il giocatore affronta 19 scenari di guerra a scorrimento laterale abbattendo minacce aeree con un arsenale upgradabile e customizzabile di mitra, missili a ricerca calorica, cannoni e armi meno convenzionali come fulmini e raggi laser.

Fondate sull'impiego dei due stick analogici (uno per manovrare il tank, l'altro per orientare il fuoco), le dinamiche di *Heavy Weapon* non sconvolgono per originalità ma divertono a livello basico, privilegiando l'elemento tattico insito nella scelta dell'arma a quello più 'atletico' legato all'evasione. L'opzione multiplayer propone interessanti modalità in chiave cooperativa e competitiva, senz'altro il contenuto più pregevole dell'opera.

Gunstar Heroes

FORMATO: WII/MEGA DRIVE **PRODUTTORE:** SEGA **SVILUPPATORE:** TREASURE

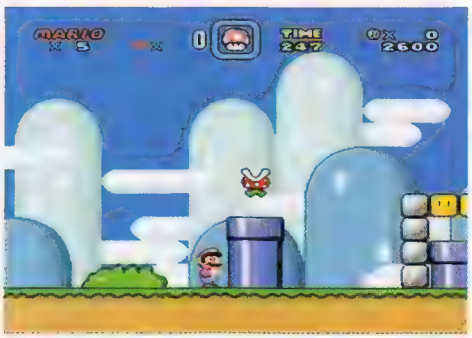


Contra III ridefinisce il paradigma dello shooter hardcore. Un'instancabile Treasure confeziona così *Gunstar Heroes* per un Mega Drive bisognoso di catalogo. Come nella proposta Konami, si spara a ventaglio, appigliati alle piattaforme o a bordo di veicoli, facendo switch strategici di arma, opponendosi a una *weltanschaaung* che idolatra il boss. Ma in più si eseguono tackle, calci volanti, proiezioni e parate.

Esercizio tecnico citazionista dalla verve originale, ispiratore del *Metal Slug* a venire, *Gunstar Heroes* è meno estremo di *Contra*, non è one-shoot-one-kill e lascia respirare. Ma il design offensivo è decisamente meno oliato, e non è possibile scegliere liberamente tra assetto di sparo sul posto e in corsa: l'impostazione va definita a inizio partita. L'esperienza, a confronto del meccanismo spietato e perfetto di *Contra III*, resta così impressionistica, mentre l'umoristica estetica anime e i pur bei boss impallidiscono se accostati all'incubo invasionistico e biomeccanico di Konami.

Super Mario World

FORMATO: WII/SNES **PRODUTTORE:** NINTENDO **SVILUPPATORE:** INTERNO



Ah, *Super Mario World*, vetta dei platform game che vola lì, con Mario, dove non osano le aquile. A distanza di più di quindici anni, nonostante i numerosi esperimenti di altissima classe all'interno del genere, la prima killer application per Super NES resta lo stato dell'arte dei salti in due dimensioni.

I suoi novantasei livelli, le sue uscite multiple e il suo mondo di gioco dalle molteplici strade irridono la logica di avanzamento a staffetta. La perfezione assoluta del controllo, il volo tecnico, l'introduzione di Yoshi, lo Star Road segreto e le Ghost House a enigmi segnano l'approdo all'equilibrio definitivo tra varietà di esperienza di gioco e coesione del design generale. Gli scenari pastello, netti e puliti, i tratti semplici del character design, i paesaggi vagamente surreali in cui la fauna del Mushroom Kingdom non è mai infantilmente molesta tratteggiano un minimalismo estetico di quelli evergreen. Proprio vero che la perfezione non invecchia mai.

Super Mario Kart

FORMATO: WII/N64 **PRODUTTORE:** NINTENDO **SVILUPPATORE:** INTERNO

Anche se ha poca importanza stabilire se questo sia o meno il 'miglior capitolo' della serie, come le retroguardie continuano a sostenere, è innegabile che *Mario Kart 64* opponga a una obsolescenza tecnica che pesta sugli occhi (specialmente il già allora cacofonico accostamento di personaggi in 2D su piste 3D) un multiplayer mode che del tempo se ne frega.

Il primo *Super Mario Kart* per SNES riversò all'epoca una sana dose di bizzarria e genialità nella categoria dei racing game: zero fede nel realismo, scivolose bucce di banana e teleguidati gusci rossi, controllo millimetrico, design da brivido, battle mode di quelli che scrivono la storia. A distanza di cinque anni, *Mario Kart 64* perde un qualcosa in modalità singleplayer, varia di non molto la formula e introduce la tridimensionalità. Il sublime si raggiunge senza ombra di dubbio nelle arene del battle mode: verticali, complesse, perfetti scacchieri strategici, fanno vergognare quelle di *Mario Kart: Double Dash*.

TOP DOWNLOAD

FORMATO: **PRODUTTORE:** **SVILUPPATORE:**

Più che un gioco, *flOw* potrebbe essere descritto come un'esperienza di vita microbiologica. La premessa è semplice: mangia e cresci. Immerso in una sorta di brodo primordiale, il giocatore governa (esclusivamente per mezzo del motion sensor di Sixaxis) una delle creature che ne compongono l'ecosistema, con la facoltà di nutrirsi della fauna circostante per evolversi. Ma non v'è nulla che costringa a farlo. Nessuna 'barra della stamina decrescente' ad imporre di mangiare. Nessuna ricompensa a premiare per le dimensioni raggiunte. Nessuna rivelazione al termine della discesa verso il fondo dell'oceano. O meglio, la rivelazione esiste nella forma di nuove creature da accompagnare nei loro personalissimi sentieri evolutivi (5 in tutto), ma si tratta di nuovi protagonisti (e nuove esperienze) di altrettanti cerchi della vita. Per certi versi, *flOw* è una metafora dell'esistenza, avulso com'è da obiettivi che non siano quelli auto-imposti. Ed è proprio questo, unito al suo affascinante contesto audiovisivo e alla sua 'organica' IA, a renderlo speciale.

DI MARCO BENOÎT-CARBONE

DIGITABILIA

Ne uccide più la penna (che il videogioco)

Violenza e videogiochi, eterno Game Over degli inquisitori mediali. Ma pure eterno Continue. Questione vecchia e stantia, quella dell'incitamento alla violenza da parte del giochino video. Roba da sbadigli. Ma non per tutti. Il caso di *Rule of Rose*, operetta apocalittico-anacronistica tutta italiana, danni veri non ne ha fatti, viste le bacchettate e le facce (giustamente) scandalizzate degli osservatori europei nei confronti della nostra classe dirigente e giornalistica. La vicenda, anzi, ha avuto pure un merito: quello di mostrare il totale scollamento di costoro rispetto alla vita, alle abitudini, ai consumi culturali delle persone.

Niente nemico pubblico del mese, allora. Ma prevedibili strascichi sulla trita questione. Il dopo-*Rule of Rose* ha infatti innescato una ben nota logica viziosa del newsmaking, per cui si assiste alla scomparsa dei fatti in favore dell'addensamento intorno all'argomento di turno, successivo alla sua *creazione*. Parola d'ordine: videogiochi violenti. Setacciare fonti. Interpretare a senso univoco. Pubblicare tutto ciò che rientra nel tema. Così, per qualche tempo, la stampa e il sistema informativo hanno ceduto alla messa in primo piano di noiose, 'inedite' rivelazioni sui pericoli insiti nei terribili videogiochi violenti.

A spiccare è una notizia sull'ennesimo esperimento di psicologia che dimostrerebbe l'influenza negativa dei videogiochi. La tesi del gruppo di ricerca tedesco, costituito da neurobiologi e psicologi guidati dal Dott. Klaus Mathiak, è che l'esposizione a videogiochi violenti produca la stessa attività cerebrale provocata da un evento pericoloso e potenzialmente aggressivo. L'equipe ha mostrato i risultati di un esperimento condotto su 13 accaniti giocatori di età compresa tra i 18 ed i 26 anni, durante il quale si sono misurate le reazioni epidermiche, i battiti cardiaci e l'attività del cervello dei soggetti coinvolti in sessioni di gioco. I partecipanti sono stati divisi in due gruppi, uno impegnato su giochi cosiddetti 'violenti', l'altro su quelli 'innocui'. È stato poi chiesto loro di guardare un video di 10 minuti contenente scene di violenza reale tratte da telegiornali, programmi televisivi di attualità, filmati della polizia. Si è infine attestato che chi utilizza videogiochi violenti o cruenti sarebbe maggiormente predisposto ad una tendenziale desensibilizzazione nei confronti della violenza reale.

Ora, le considerazioni che è possibile muovere su questa notizia possono essere articolate in due direzioni. La prima è di critica scientifica e culturale sull'esperimento. Sorvoliamo pazientemente sull'assunto implicito e radicale per cui la Medea sarebbe katàrsis ma il *giochetto* no, quella è violenza scema. Saltiamo anche noi, e a piè pari, la constatazione lapalissiana della differenza tra esperienza mediata e atto reale di violenza. Andiamo direttamente al punto cruciale, al malinteso di fondo, evidentemente difficilissimo da rimuovere: quello di voler misurare e correlare fenomeni culturali, o di voler prevedere i comportamenti e le valutazioni degli esseri umani, ricorrendo a strumenti scientifici di stampo galileiano o a metodologie numeriche.

> Si è attestato che chi utilizza videogiochi violenti sarebbe maggiormente predisposto ad una desensibilizzazione nei confronti della violenza reale

Quest'uso tribunalizio della ricerca scientifica opera, con scarsa accortezza epistemica, una correlazione tra il dato di registrazione di uno stato fisiologico e un ipotizzato condizionamento di tipo istintivo o culturale. Eppure le moderne scienze statistiche, economiche, la teoria del gioco e anche le sociologie orientate quantitativamente hanno accettato come presupposto fondamentale della propria epistéme la constatazione che le leggi numeriche e la componente predittiva ed esatta delle scienze naturali non sono estendibili ai fenomeni culturali, del significato e che derivano dal comportamento, in ultima analisi costitutivamente non prevedibile, dell'individuo.

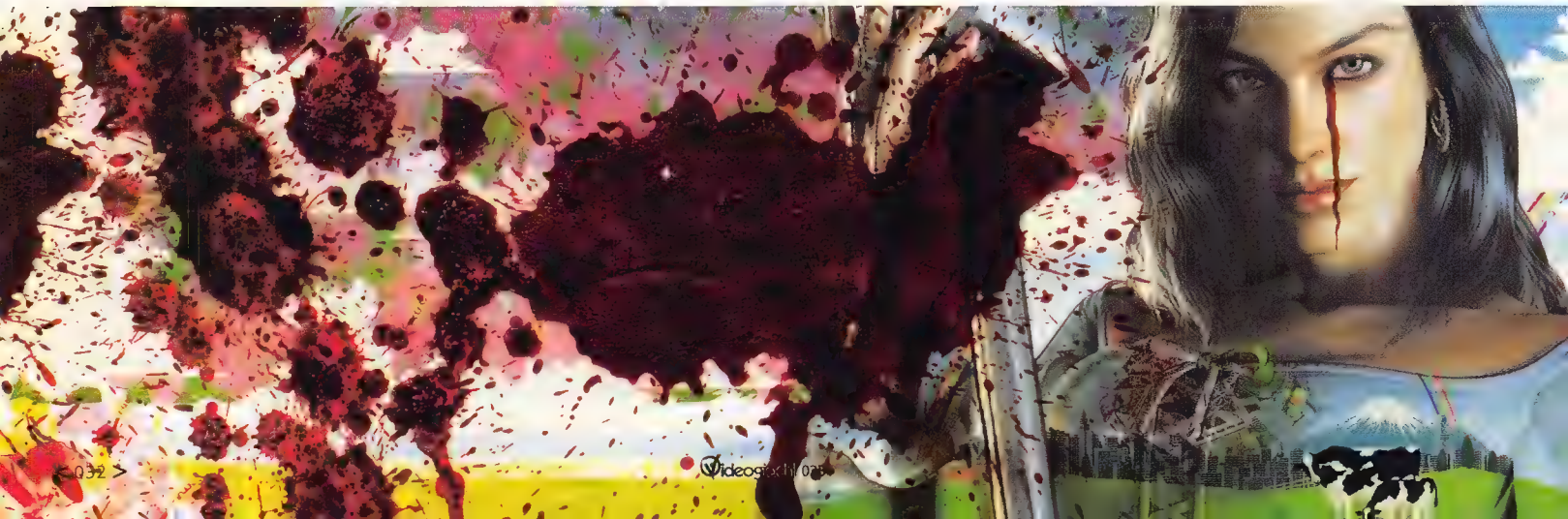
Queste scienze sanno perfettamente che sono i metodi a creare gli oggetti di analisi, per cui il dato empirico rappresenta il molti casi il 'semplice' terreno di scontro del concetto. Sostenere la correlazione tra battito cardiaco nel 'gioco violento' (definizione vaghissima) e desensibilizzazione alla violenza reale è, allora, un 'risultato' la cui base di dati sarà magari impostata scientificamente, ma filosoficamente mal posto e culturalmente dannoso. La reazione cognitiva ai diversi stimoli si rifletterebbe sulla personalità e sul comportamento futuro: è il rientro dalla finestra del peggiore e più vieto modello di determinismo, di bullet-theory, di frenologia culturale, di pregressa censura all'espressione.

Com'era prevedibile, alla base della ricerca c'è il campo teorico della psicologia che, con un piede in quello della scienza fisica e con l'altro in quello dei fenomeni culturali, sembra proprio non voler reprimere una pruriginosa visione della cultura che oscilla tra la condanna ingiustificata e un'attitudine edulcorante, pedagogica e di edutainment oggi più in voga, che vorrebbe privarci della sana ultra-violenza videoludica.

Eppure, il modello sacrale-feticistico dei dati scientifici non è un prodotto degli uomini di scienza. Queste, come ricorda Enrico Bellone nell'ultimo editoriale de 'Le Scienze', sono persone abituate ai rigurgiti di oscurantismo, capacissime di comprendere il come delle cose e interrogarsi sul *perché* allo stesso tempo. Il problema è piuttosto una distorsione della cultura della divulgazione. Se un filosofo o un semiologo sostenessero di poter curare il raffreddore con la propria disciplina invece che con la scienza medica il newsmaker sogghignerebbe, ma lo stesso scetticismo non opera se si usano male i mezzi della scienza per sottintendere maldestre valutazioni culturali.

La scienza è allora vittima di questo esperimento almeno quanto i videogiochi. E il carnefice è un panorama giornalistico troppo spesso autoreferenziale, generalista fuori misura, incapace di dotarsi di commentatori consci del proprio oggetto e orientato a un pubblico modello terribilmente lontano da quello reale.

M. Benoît-Carbone (marcobenoit@marcobenoit.net) è fondatore dell'associazione culturale 'Ludica'. Si interessa di semiotica dei nuovi media e di critica della cultura di massa



DI MATTEO BITTANTI

MATTSCAPE

Suonala ancora, Sam

Le analogie tra videogiochi e cinema sono inadeguate e imprecise come gli innumerevoli tentativi di definire 'narrativo' un medium, il videogame, che presenta caratteristiche idiosincratiche rispetto a quelli 'tradizionali'. Non a caso, le profonde divergenze che sussistono tra i due media sono largamente superiori alle loro superficiali affinità.

Un esempio (generalmente poco discusso) riguarda l'utilizzo del suono. Si pensi, in particolare, alla nozione di suono acusmatico, termine che indica un suono udito da un soggetto senza che sia possibile identificarne visivamente la sorgente. Ideato dal filosofo Pitagora e teorizzato dalla studioso Pierre Schaffer, questo termine si applica perfettamente a tecnologie aurali come lettori MP3, radio, lettori di compact disc e telefoni. Nel caso del cinema, si definiscono acusmatici tutti quei suoni che lo spettatore è in grado di sentire senza tuttavia vedere la causa che li ha prodotti. Chiaramente, lo spettatore non ha alcun controllo dei suoni acusmatici. Intrappolato sulla poltrona in sala, è soggetto a un bombardamento di suoni e rumori 'scorporati' dalle corrispondenti sorgenti. L'effetto, specie nei film horror, è destabilizzante: i registi sfruttano l'impotenza dello spettatore per terrorizzarlo. Il teorico francese Michel Chion ci rammenta che presentare un suono senza l'immagine della fonte che lo ha prodotto ha l'effetto di intensificarne la rilevanza.

I suoni acusmatici sono ovviamente presenti anche nei videogame. Il fenomeno è particolarmente importante in generi come gli FPS. In questi giochi, il movimento del giocatore nello spazio simulato produce dei rumori (per esempio, i propri passi) anche se la sorgente (i piedi dell'alter ego) non viene mostrata sullo schermo se non in un'eventuale cut-scene. Per converso, quando il suono è accompagnato dall'immagine del fenomeno che lo ha prodotto si parla generalmente di 'suono visualizzato'. Lo spettatore cinematografico è sonicamente passivo in quanto non detiene alcun controllo sul suono acusmatico e sul suono visualizzato. Tale controllo viene inibito anche allo spettatore televisivo che fruisce il medesimo testo in un ambiente domestico. In questo caso, tuttavia, il fruitore può esercitare pieno controllo sull'intensità del suono, regolandolo a piacimento, modificando o perfino sovvertendo le intenzioni originali dei registi. Per quanto possa suonare pedante, è opportuno ricordare che nemmeno lo spettatore televisivo è in grado di alterare l'originale selezione di suoni.

Nel caso del videogame, il controllo esercitato dall'utente è notevole. Il videogiocatore detiene infatti un notevole controllo sui suoni acusmatici, in quanto può modificare in tempo reale la posizione del suo alter ego all'interno dell'area di gioco. Supponiamo che mentre stiamo giocando a uno sparatutto in soggettiva udiamo un rumore alle nostre spalle: il giocatore non deve fare altro che ruotare la posizione del proprio avatar per identificare la sorgente del suono. Alcuni teorici dei videogame utilizzano l'espressione 'controllo cinestetico' degli oggetti sonori per definire questa possibilità: tale possibilità consente al giocatore di trasformare suoni acusmatici in suoni visualizzati.

Vi è un'altra conseguenza: laddove la pellicola cinematografica presenta un'unica colonna sonora caratterizzata suoni e brani musicali, se presenti, il videogame offre un numero potenzialmente infinito di combinazioni possibili di suoni (acusmatici e visualizzati). Detto altrimenti: mentre la visione di un film da parte di differenti spettatori non produce alcuna conseguenza sull'output sonoro, la fruizione di un videogame genera combinazioni sonore sempre diverse. Nel caso dei giochi in multiplayer che consentono l'interazione vocale tra giocatori, il 'soundtrack' risultante contiene addirittura suoni inediti, non previsti dal programmatore: i commenti e le osservazioni degli utenti. Non vanno poi dimenticati tutti quei giochi che offrono all'utente la possibilità di utilizzare la propria colonna sonora, oppure casi limite come quello di *Spore*, che prevede un soundtrack autogenerativo, sempre diverso. Grazie alla possibilità di esercitare un controllo cinestetico sul testo, l'utente diventa un partecipante diretto e attivo alle situazioni simulate sullo schermo. Il fatto che la sua partecipazione si svolga in tempo reale anziché registrato, rende il videogame più simile a forme espressive come il teatro o la televisione (nella modalità della 'diretta') rispetto al cinema.

In terzo luogo (ma in realtà è un corollario del secondo), il giocatore, in quanto performer, è un generatore di suoni all'interno dello spazio finzionale. Che si tratti del rumore associato all'utilizzo del proprio AK-47 o di quello prodotto dall'apertura di una porta, il giocatore è un dispositivo aurale. Com'è facilmente intuibile, la produzione sonica amplifica enormemente gli effetti di immersione all'interno del testo ludico. Le azioni del player prodotte dall'interazione con l'interfaccia di controllo generano reazioni non solo visive, ma anche sonore: il giocatore partecipa direttamente alla costruzione del mondo simulato.

> Le analogie tra videogiochi e cinema sono inadeguate. Le divergenze che sussistono tra i due media sono superiori alle loro affinità

Si potrebbe suggerire che maggiore è il numero di oggetti cinesteticamente controllabili all'interno dello spazio ludico e più intenso (ovvero *convincente*) sia l'effetto di 'immersione' in tale spazio. Non è chiaramente possibile esaminare altri importanti aspetti della dimensione ludo-sonora, ma un'investigazione a tutto campo è opportuna, se non necessaria, alla luce della proliferazione incontrollata di luoghi comuni legati al videogame inteso come esempio di 'cinema rimediato' (?).

Matteo Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Videoludica. Game culture' (www.videoludica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**

THE GUEST

Responsabilità

Fra i partecipanti all'ultima edizione dello Slamdance, festival dedicato al cinema indipendente e ai nuovi media, figurava anche un inusuale RPG amatoriale. Ma ad una sola settimana dalla sua candidatura alla manifestazione, Peter Baxter, presidente del festival, ha bandito il titolo dal concorso. Il gioco in questione era *Super Columbine Massacre Role-Playing Game*, software in cui il giocatore deve pianificare e portare a compimento un attacco alla scuola in questione.

Nel cinema, con l'aumentare degli effetti speciali, la violenza visiva viene spesso fraintesa come realtà drammatica: una critica che alcune persone hanno sollevato verso 'Elephant', la trasposizione cinematografica del massacro di Columbine ad opera di Gus Van Sant. Può essere che la stessa cosa stia accadendo coi videogiochi?

Sul forum di *SCMRPG*, le opinioni differiscono notevolmente. Per un utente anonimo, il gioco è "la cosa più fottutamente malata che abbia mai visto... Voglio dire, non fraintendete: la violenza mi sta bene... solo non in questo modo. Qui abbiamo un gioco incentrato su gente reale che è stata uccisa: ma non importa a nessuno?".

"Dici che abbiamo un gioco su gente reale", ha risposto l'autore del titolo, **Danny Ledonne**. "Hai ragione, ma la stessa cosa vale per..." seguito da un elenco di giochi basati su conflitti mondiali reali.

"Credo che questo gioco abbia dimostrato come il problema non sia tanto quello di affrontare un tema realistico, ma come la nostra cultura interpreti il tema in questione", dice Ledonne. "La controversia scatenata da *SCMRPG* e non dai titoli sopracitati è dovuta alle convenzioni sociali circa le forme di narrazione accettabili: nei film, nei videogiochi, ecc. In altre parole: giochi che ritraggono attacchi militari organizzati contro potenze nemiche sono accettabili; giochi che ritraggono attacchi organizzati di civili contro altri civili all'interno del medesimo territorio sono inaccettabili. Questo sembra qualcosa che valga la pena sfidare".

A novembre dello scorso, a Emsdetten, nel nord della Germania, il diciottenne Sebastian Bosse ha portato una pistola e alcune bombe artigianali nella sua vecchia scuola, e ha aperto il fuoco. Dopo aver ferito 11 civili e 16 poliziotti, si è tolto la vita. Bosse era un giocatore di *Counter-Strike*, un particolare che non è passato inosservato agli occhi del ministro degli interni tedesco Gunther Beckstein: il politico ha proposto una serie di modifiche alla legge tedesca, atte a punire con il carcere chiunque realizzi, distribuisca o si trovi persino a giocare con titoli il cui contenuto mostri 'atti di violenza crudeli o egualmente disumani contro esseri umani o creature dalle sembianze umane'.

Parliamoci chiaro: non ci rifugiamo nei videogiochi per affrontare i nostri problemi. Vogliamo che ci offrano una forma di evasione. La violenza nei videogiochi ci libera dalle conseguenze a cui potrebbero condurci i nostri sfoghi più violenti. Alcuni studi hanno mostrato come i bambini con computer a casa vadano leggermente peggio a scuola, e altri studi hanno mostrato come un uso costante dell'e-mail possa intorpidire il pensiero esattamente come accadrebbe fumando erba. Ma c'è anche una teoria secondo cui i videogiochi fanno sentire meno repressi, fornendo una valvola di sfogo agli impulsi violenti che la società non potrebbe condonare. All'inizio dello scorso anno la polizia di Edinburgo ha adottato una strategia particolare per combattere i comportamenti antisociali: le forze dell'ordine organizzavano tornei settimanali di videogiochi fra polizia e delinquentelli (la polizia di solito vinceva ai giochi di guida, i ragazzi a quelli di calcio). Da quando è iniziato l'esperimento, il numero di crimini giovanili in quella zona si è quasi dimezzato.

> I videogiochi fanno sentire meno repressi, fornendo una valvola di sfogo agli impulsi violenti che la società non potrebbe condonare

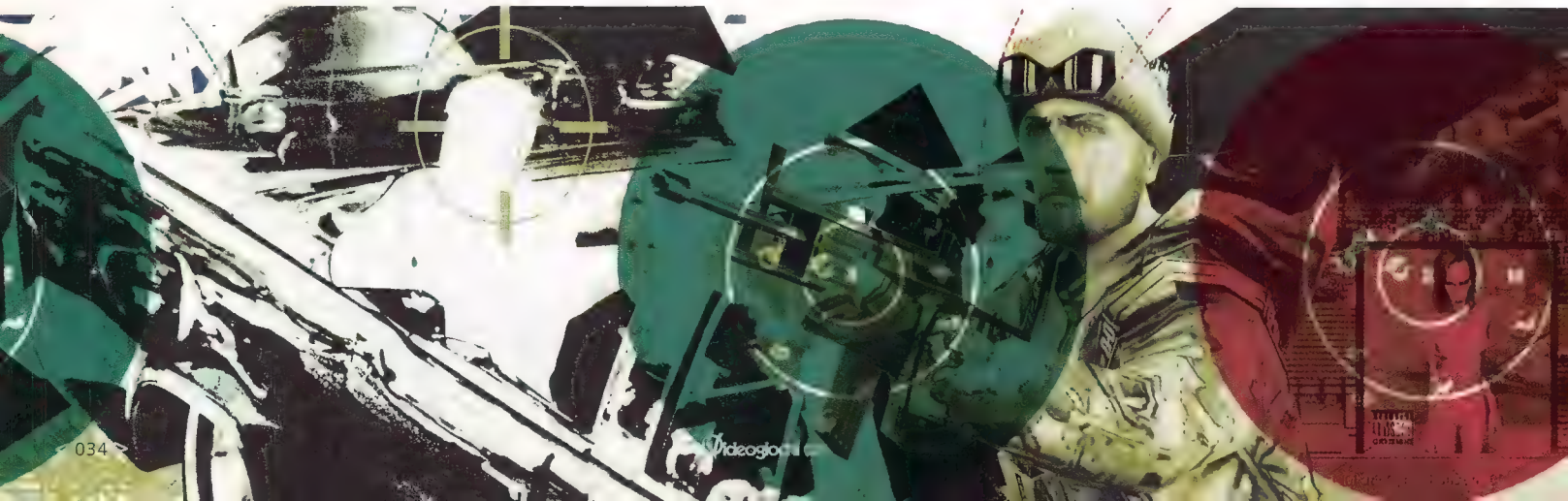
Il punto è che la violenza nei videogiochi non provoca violenza nel mondo reale. Sia negli Stati Uniti che in Gran Bretagna, i crimini violenti sono sensibilmente diminuiti nel periodo in cui i videogiochi sono nati e hanno prosperato. Il punto è che i videogiochi sono diventati il bersaglio preferito di una nuova crociata moralista.

Nel 1997, due giornalisti della stazione televisiva WTVT, affiliata al circuito Fox, hanno scoperto degli allevatori che utilizzavano un ormone, proibito in Europa, per aumentare la produzione di latte. Gli allevatori avevano rilevato problemi di salute nel proprio bestiame, ma Monsanto, che produceva l'ormone, esercitò una forte pressione sul canale televisivo affinché non mandasse in onda la storia. Fox chiese così ai propri giornalisti di modificare il servizio: questi si rifiutarono e vennero licenziati. In seguito fecero causa all'emittente, ma persero in appello: secondo il giudice non esiste nessuna legge che costringa i media a dire la verità.

Quanto durerà ancora quest'era di menzogne, sia nei media che da parte dei governi? Alla fine, come evidenziato dal finanziere George Soros, la realtà avrà la meglio. Quando interrogato sul perché gli indici di gradimento di Bush siano in declino, Soros ha risposto: "A causa della realtà. L'amministrazione Bush crede di poter manipolare la verità, ma alla fine la realtà non può che manifestarsi. Ed è proprio questo che è successo. Katrina era realtà. L'Iraq è realtà. La gente non può essere imbrogliata ad oltranza". Dopo un periodo in cui le varie nazioni hanno rispettato le Convenzioni di Ginevra, in quella che è sembrata una breve pausa dopo la Seconda Guerra Mondiale, stiamo ora entrando in un'era globale in cui sono i forti a dettare le regole. Ecco perché il governo cinese ha recentemente istituito una commissione per esaminare i giochi online in cerca di 'sentimenti anti-nazionalisti'.

Omicidi e guerre sono argomenti seri e le cose serie sono quelle che ci vogliamo lasciare alle spalle quando giochiamo. L'invasione di una polizia morale nelle nostre vite di giocatori non ci dovrebbe impedire di fruire del breve sollievo offertici dai videogiochi, ma dovrebbe ricordarci le nostre responsabilità verso il mondo che ci lasciamo alle spalle quando giochiamo.

Tim Guest è un giornalista con anni d'esperienza nel campo tecnologico e dei videogiochi. Attualmente scrive per Guardian e Daily telegraph



MISSING IN ACTION

Micromacrocosmi

I limiti del mio linguaggio significano i limiti del mio mondo, sosteneva Wittgenstein. I linguaggi verbali generano effetti di senso differenti da quelli creati dai linguaggi visivi, e allo stesso modo i sistemi, chiamiamoli così, interattivi creano effetti di senso diversi da quelli non interattivi.

Negli anni '60, con la nascita della teoria critica del cinema, ci si è interrogati sul funzionamento del linguaggio cinematografico, e in particolare sulla sua capacità di esprimere concetti astratti. Con le lingue verbali possiamo scrivere agevolmente di diritto morale, matematica e psicologia, mentre un testo visivo sembra riuscire a parlare di 'uguaglianza', di 'tre alla quarta' o di 'transfert medico-paziente' solo tramite analogie, metafore, artifici retorici.

Il problema della capacità di rappresentare l'astratto e il figurativo può essere inteso come parte di una questione più ampia, vale a dire quella dell'estensione delle potenzialità espressive del linguaggio, ovvero della scala di ciò che può essere espresso. In letteratura, dalla minuziosa descrizione della rugiada che rotola lungo il petalo di un fiore scaturiscono le riflessioni sulla bellezza e sulla fragilità della natura, e quindi sulla mortalità dell'uomo che tuttavia non si fa turbare dal proprio inevitabile destino e costruisce la storia innalzando cattedrali e castelli. Dalla goccia di rugiada al succedersi delle generazioni, la distanza è immensa, ma viene coperta nello spazio di una sola frase.

La questione della scala delle potenzialità espressive non è importante solo per capire quale sia il dominio degli effetti di senso che possono essere generati (si provi a comunicare 'chiudi la finestra, per favore' solo con un violino, o a tradurre Mozart in linguaggio verbale), ma anche per comprendere più in profondità la dimensione ritmica dei testi, i movimenti di tensione e di distensione, la creazione di sequenze che si ripetono o l'alterazione di tali sequenze per creare effetti di sorpresa. Il movimento della lente d'ingrandimento dell'autore è l'equivalente di una montagna russa testuale, in cui il lettore è accompagnato lungo i cambi di scala, di direzione e ritmo.

Nel cinema, è la posizione della camera all'interno del mondo finzionale a dettare i cambiamenti di scala narrativa. Dalla ritmica costante e insistente di un inseguimento in automobile, in cui l'unità di misura della scena è la vettura e l'intreccio degli spazi percorribili e quelli non percorribili, si può passare ad un lungo piano sequenza in cui dal cielo si scende nella metropoli, e si giunge fino ad una finestra aperta, e infine sul volto del protagonista: in questo caso, le unità elementari della scena cambiano costantemente, dai grattacieli illuminati che costituiscono la città, alle finestre che (ognuna come fosse uno schermo separato) costituiscono un grattacielo, fino ai corrugamenti sulla fronte del protagonista, che ne palesano lo stato d'animo.

Nei videogame, tuttavia, la potenza espressiva derivante dall'uso dei cambiamenti di scala narrativa e di ritmo è raramente impiegata. Se si eccettuano le sequenze non interattive, nella gran parte dei videogiochi, da *Final Fantasy* a *Gran Turismo*, da *PES* a *Canis Canem Edit*, la scala della narrazione è assolutamente costante. L'unità di misura (sia essa il personaggio umano o la vettura) non cambia nel corso degli eventi, e non vi sono zoom in avanti o all'indietro: il mondo virtuale è inchiodato su un unico livello di dettaglio, il nostro alter ego occupa sempre una medesima porzione dello schermo, la fruizione si risolve in una prolungata reiterazione di eventi all'interno di una stessa scala narrativa. Perfetto se si vuole mettere in scena un inseguimento, meno efficace se si intende descrivere la condizione esistenziale degli uomini.

Vi sono delle ragioni tecniche, legate ad esempio alla non scalabilità della risoluzione visiva del mondo virtuale, ma il motivo principale per cui è tanto difficile agire sulla scala della narrazione è rappresentato dall'unicità e coerenza interna dell'alter ego. In *Gran Turismo*, il giocatore si fa automobile e lo spazio del gioco è interamente occupato dalla strada che, a sua volta, suggerisce al giocatore come controllare il veicolo. Il rapporto intimo fra giocatore e alter ego rende difficile e disorientante il cambiamento di scala.

Ci sono ovviamente delle eccezioni: in *WarioWare*, così come in *Rhythm Tengoku*, si passa dalla rasatura della barba alle battaglie spaziali, ma questo passaggio frenetico da micro a macrocosmo avviene in virtù dell'assoluta frammentazione del rapporto fra giocatore e avatar. Anche in *Katamari Damacy* il cambiamento di scala è l'elemento centrale del gioco: in questo caso però è l'avatar stesso (la massa di oggetti arrotolati) a cambiare dimensioni, e a rimettere in scala l'intero mondo finzionale. Il movimento è un costante zoom all'indietro, e costituisce la vera peculiarità dell'esperienza di gioco. Lo zoom, tuttavia, è unidirezionale e procede a scatti costanti: si è ancora lontani dalle sofisticazioni letterarie e cinematografiche.

In ogni caso, il cambiamento di scala non deve necessariamente costituire un balzo di vari ordini di grandezza. Al contrario può essere una tensione che anima il testo interattivo in modo sottile come avviene, ad esempio, nei salti di *Excite Truck*. Quando le ruote del veicolo sono a terra, la concentrazione è fissa su pista e avversari. Ma quando si è in volo, in uno di quei supersalti che ci lanciano nella stratosfera, il tracciato diviene indistinguibile dal fuoripista, gli avversari sono puntini nell'orizzonte, la pista si trasforma in panorama e il tempo sembra rallentare: la direzione dell'auto rispetto al terreno perde importanza e, come in Google Earth, la distinzione fra territorio e mappa si confonde.

I limiti del linguaggio dei videogiochi significano i limiti delle esperienze che si possono offrire al giocatore. Come dimostra la questione della scala della narrazione, sono limiti ancora non del tutto esplorati.

> La potenza espressiva derivante dall'uso dei cambiamenti di scala narrativa è raramente impiegata nei VG. Se si eccettuano le sequenze non interattive

Massimo Maietti (massimo_maietti@yahoo.com) lavora come game designer in Inghilterra. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**

DI STEFANO GUALENI

THE ANARCHITECT

The Bycicle Diaries: l'arte alle ginocchia

La riflessione che segue si *confronta* fortuitamente con il doppio articolo di Matteo Bittanti apparso sui numeri 19 e 20 di **Videogiochi** intitolato 'La questione dell'arte'. Il mio originale intento era tuttavia quello di motivare l'approccio prevalentemente descrittivo a cui ricorro per organizzare il contenuto del corso di ludologia. Questo appuntamento con i 'diari della bicicletta' serve inoltre da preambolo alla lezione intitolata 'Isomorfismo e ritematizzazione nell'estetica dei nuovi media' che terrò il 4 maggio presso il Politecnico di Milano, alle ore 10 nell'aula IV. La lezione è aperta a chiunque fosse interessato.

Lo scorso anno, all'interno della sua rubrica sul Chicago Sun-Tribune 'Answer man', il premio Pulitzer ed acclamato critico cinematografico Roger Egbert ha sostenuto un'opinione sui videogiochi che ha dato il via ad una lunga e accesa polemica. Egbert ha infatti affermato in diverse occasioni di non considerare il videogioco come forma espressiva all'altezza del cinema o, più generalmente, delle discipline tradizionalmente ritenute arte.

"Sono pronto ad accettare", scrive il critico statunitense, "che i videogiochi siano eleganti, intelligenti, sofisticati, entusiasmanti e visivamente splendidi. Tuttavia credo che la natura stessa del medium impedisca loro di muoversi oltre il livello di artigianato per raggiungere la statura dell'arte".

Opinioni di questo genere, anche quando autorevoli e ben argomentate, difficilmente mancano di stimolare accese reazioni in coloro i quali sono cresciuti con l'intrattenimento digitale. In seguito al putiferio che ne è seguito, Hideo Kojima, celebre autore della serie di *Metal Gear Solid*, ha commentato: "Nemmeno io penso sia arte. Il punto è che l'arte è qualcosa che irradia dall'artista, la persona che crea quella specifica opera d'arte. [...] Il videogioco è un servizio, non arte. Immagino tuttavia che il modo di offrire questo servizio possa essere in qualche modo artistico".

Punzecchiato sull'argomento dalla popolare rivista giapponese 'Famitsu', Shigeru Miyamoto, leggenda del game-design nipponico e padre di *Super Mario*, *Donkey Kong* ed altri capisaldi del videogaming, ha confidato di considerare il videogioco una forma di intrattenimento piuttosto che una disciplina artistica.

Bittanti suggerisce, dal canto suo, che il fondamentale elemento mancante al medium videoludico (latentemente artistico) per essere riconosciuto come arte sia un solido sistema critico alle spalle.

Due, io credo, sono le cause scatenanti di questa disputa definitoria. La prima ragione è la relativa giovinezza del videogioco; una fase questa che, sin dal modernismo, comporta il tentativo di individuare e affermare l'identità del medium stesso. Ciò avviene per l'intrattenimento digitale sia in termini relativi, e quindi all'interno della più vasta categoria interpretativa dei media studies, che in quelli assoluti della lotta per la sopravvivenza delle forme espressive: quale valore di utilità o testimonianza rende il videogioco desiderabile e necessario?

> La diffusa convinzione secondo cui l'affermazione del videogioco debba avvenire sullo specifico 'campo di battaglia' dell'arte è ingiustificata

In seconda battuta, ad infiammare le opposte fazioni c'è una certa avventatezza da parte degli addetti ai lavori: tanto le figure di spicco dell'industria, quanto critici, giornalisti, giocatori, appassionati e simpatizzanti sembrano spesso ansiosi di prendere posizione in quello che appare come uno scontro inevitabile tra chi sostiene che il videogioco sia arte e chi crede non lo sia. La diffusa convinzione secondo cui l'affermazione del videogioco debba avvenire sullo specifico 'campo di battaglia' dell'arte è però ingiustificata e senz'altro discutibile. Perché non adottare, ad esempio, un criterio di legittimazione di tipo economico piuttosto che artistico? Non solo si ricorrerebbe ad una strategia già ampiamente condivisa da altri ambiti della cultura contemporanea, ma il fatto stesso di rilevare la misura della diffusione e del consenso dell'intrattenimento digitale attraverso dati di mercato non avrebbe nulla di tecnicamente problematico o sterilmente soggettivo. Similmente, cosa impedirebbe di valutare la presenza e l'influenza sulla coscienza collettiva del medium videoludico ricorrendo ad indagini statistiche? Dopotutto metodi del genere sono già utilizzati, oltre che per le ricerche di mercato appunto, come efficaci strumenti analitici in ambiti quali i sondaggi pre-elettorali, la progettazione partecipata, etc.

Potrei tentare di rispondere in modo diretto e forse superficiale agli interrogativi posti in questo articolo, ma per il momento presumo sia sufficiente constatare come non di rado il discorso ludologico finisca per arenarsi in un dibattito sull'arte. È inoltre indicativo il fatto che, salvo rari casi, all'interno del dibattito difficilmente venga specificato a quale definizione di arte si faccia riferimento. A quella tratteggiata da Kojima? Alla definizione istituzionale di George Dickie? A quella illustrata da Platone in 'Repubblica', alla teoria tecnica dell'arte di Robin G. Collingwood o a quale altra?

Un nutrito numero di studi e tentativi di definizione hanno delineato nel corso della storia orizzonti interpretativi e permesso aperture di senso, ma nessuno di essi è riuscito a rispondere in modo rigoroso e comprensivo alla domanda 'cosa è l'arte?'. Il fallimento di simili teorie descrittive ha condotto filosofi (Ludwig Wittgenstein ne è probabilmente l'esempio più conosciuto) e studiosi di estetica a considerare mal concepito l'intero progetto di definizione del termine 'arte'. A maggior ragione credo si possa sostenere la tesi secondo cui basare una parte consistente del discorso ludologico sulla famigerata questione dell'arte sia arbitrario e scarsamente efficace. Non è da ignorare a questo proposito il fatto che l'approccio accademico ai game studies ricorra già prevalentemente a strategie che combinano semiotica e media studies, appoggiandosi di fatto a discipline di carattere descrittivo piuttosto che normativo.

Architetto e designer di giochi come *Tony Tough* e *Dangerous Heaven*, Stefano Gualeni (www.farfetch.org/tiipsi) insegna presso l'università NHTV di Breda (Olanda)

MARKET CHIEF

DI MATTEO BONASSI

Sembrano trascorsi secoli da quando i giocattolai approcciavano il divertimento elettronico con i primi esemplari di Game Boy, mentre pochi rivenditori specializzati si rivolgevano ad una ristretta nicchia di appassionati che solamente in questo tipo di negozi poteva trovare pane per il proprio passatempo preferito e un commesso in grado di consigliarla e guidarla nell'acquisto. Sono bastati due cicli generazionali, una decina d'anni circa prendendo come punto di riferimento l'arrivo di PlayStation, per affacciarsi ad un panorama completamente diverso in cui, fatta eccezione per il formato PC (che continua a rivolgersi ad uno zoccolo duro di appassionati), le piattaforme domestiche non sono più semplici macchine da gioco, ma veri e propri arieti. Arieti con cui colossi come Microsoft, Sony e Nintendo tentano di irrompere nel salotto dei consumatori per piantarci la propria bandierina, offrendo al grande pubblico tecnologie all'avanguardia facilmente digeribili.

Lo schema è noto a tutti. PlayStation 3 è per esempio il primo hardware a integrare il processore di nuova generazione Cell (che sarà la base per lo sviluppo di nuove apparecchiature elettroniche domestiche) e a presentare a prezzi decisamente concorrenziali un lettore BD. Xbox 360, grazie alla possibilità di riprodurre file multimediali direttamente dal PC, può trasformarsi invece in un media center ad un prezzo molto competitivo rispetto a un apparecchio dedicato. Come risaputo, la bagarre tra i due formati potrebbe contribuire a decidere il futuro dei due nuovi supporti digitali per l'home video, Blu-ray Disc e HD-DVD, con ripercussioni notevoli nel caso Sony dovesse avere la peggio.

Per la multinazionale nipponica, PlayStation 3 è una vera e propria chiave di volta per dare il via ad una strategia aziendale con cui, grazie alle forti sinergie con le divisioni Pictures ed Electronics, intende cambiare radicalmente il rapporto con i consumatori e con il trade. Proprio quest'evoluzione porterà inevitabilmente notevoli cambiamenti sia nella tipologia dei canali distributivi utilizzati che nelle modalità della distribuzione stessa. Le moderne console risultano ormai prodotti di grande appeal per l'elettronica di consumo, e molte insegne già trattano il software con una profondità e un assortimento in grado di accontentare anche l'appassionato, mentre le caratteristiche di queste macchine ne fanno apparecchi adatti non solo a chi desidera videogiocare ma anche a coloro che cercano un'esperienza multimediale completa. Le demostation posizionate all'interno delle grandi superfici il più delle volte sono sufficienti nel sopperire ad una vendita assistita (niente di meglio che provare un prodotto per convincersi dell'acquisto). A questo si aggiunge un prezzo sempre concorrenziale, e soprattutto la presenza di alcuni prodotti, come collector's edition, gadget e guide strategiche, capaci di attrarre anche gli hardcore gamer.

Oltre alla grande distribuzione organizzata, altro fattore da non sottovalutare è, manco a dirlo, il digital delivery. Piattaforme come Marketplace di Xbox Live e PlayStation Home, recentemente presentato alla GDC di San Francisco, stanno implementando modelli di business che a lungo andare potrebbero togliere quote di mercato significative alla distribuzione tradizionale. Demo e trailer consentono di provare le novità senza obbligatoriamente passare dal punto vendita, per poi decidere semplicemente dove acquistarle ad un prezzo minore, mentre la possibilità di scaricare contenuti aggiuntivi e nuove feature a pagamento è il preambolo alla possibilità di acquistare in futuro giochi completi, con una comodità, un'immediatezza e, molto probabilmente, un risparmio, che non faranno rimpiangere la confezione fisica del prodotto.

Questo nuovo panorama mette indubbiamente in crisi il trade specializzato indipendente. Per i rivenditori diventa infatti sempre più difficile organizzare eventi, spingere la vendita dei titoli meno blasonati e fidelizzare il cliente quando il divario di prezzo con le grandi superfici non riesce più a giustificare una vendita assistita, soprattutto per le realtà che operano in prossimità dei grandi centri urbani, circondati da centri commerciali. Il trade tradizionale, quello stesso trade che, fino al lancio di PlayStation 2 e oltre, era rimasto una colonna portante del mercato videoludico, soprattutto in Italia (dove, a causa di una particolare conformazione geografica, è sempre stata necessaria una distribuzione capillare per coprire tutto il territorio in maniera efficace), sarà il primo a doversi reinventare.

Nonostante il nostro mercato sia già stato teatro di alcuni esperimenti fallimentari, tra consorzi d'acquisto mai decollati, infruttuose associazioni di categoria, mal ponderati progetti di franchise e la chiusura di catene storiche, non si è mai compiuto forse il passo più naturale in questo senso, ovvero l'affiliazione in un vero e proprio gruppo d'acquisto (ossia il raggruppamento di più negozi indipendenti sotto un'unica insegna che faccia capo ad una sola centrale d'acquisto con un unico buyer ed un solo riferimento di fatturazione), in cui gli imprenditori abbiano l'umiltà di sacrificare la propria individualità nell'ottica di sviluppare un progetto più ambizioso e consistente (come accadde quando nacquero le prime insegne dell'elettronica di consumo). Proprio da aprile sarà attivo il primo gruppo d'acquisto con insegna GameLife (nato dalle ceneri dell'omonimo consorzio che vedeva raggruppati 20 punti vendita), di cui fanno parte sei imprenditori, titolari di alcuni tra i principali negozi italiani. È ovviamente presto per valutare la reazione di publisher e distributori, e per capire se il progetto possa funzionare, ma di sicuro rappresenta un'iniziativa interessante, un primo passo lungo un percorso di crescita che avvicinerebbe il mercato videoludico italiano a realtà estere ben più evolute, con interessanti vantaggi, anche e soprattutto per il consumatore finale.

> Il trade tradizionale, quello che fino al lancio di PS2 era una colonna portante del mercato videoludico, sarà il primo a doversi reinventare

Matteo Bonassi è il direttore di TIM (Trade Interactive Multimedia), il principale organo d'informazione per il trade nel mercato videoludico. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**

Nintendo®

LA RIVISTA UFFICIALE

è in edicola dal 29 marzo

Lunar Knights
Il nuovo gioco d'azione firmato Kojima: due eroi a caccia di vampiri nel futuro illuminati dai due schermi del DS!

SSX Blur
Siete pronti ad affrontare le discese innevate di EA impugnando telecomando Wii e Nunchuk?

Ogni mese tutte le novità in esclusiva dal mondo Nintendo!

Preview

Il futuro del divertimento elettronico

I più attesi

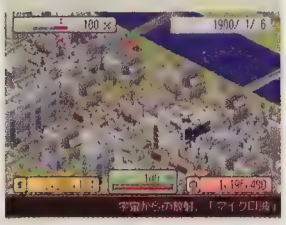
White Knight Story

La versione PAL di *Rogue Galaxy* deve ancora arrivare nei negozi nostrani e già aumenta la salivazione per il nuovo, epico RPG per PlayStation 3 firmato Level 5
PS3, SCEI

Forza Motorsport 2

La postazione approntata da Microsoft alla GDC vedeva quattro Xbox 360 linkati per offrire una visuale panoramica a 48:9, con tanto di specchietto retrovisore. Orgasmo
360, MICROSOFT

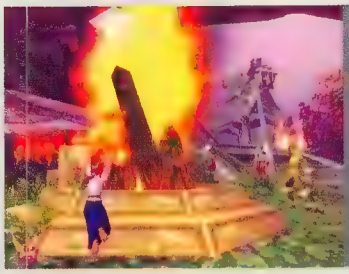
Sim City DS



Già disponibile in un'incomprensibile versione giapponese, *Sim City* è stato accolto entusiasticamente nel Paese del Sol Levante. A quando una release occidentale?
DS, EA

Consigli per gli acquisti

Il lato Coca-Cola della vita (videoludica)



In *World of WarCraft*, come in molti altri MMORPG, i giocatori generalmente disapprovano che i personaggi più deboli vengano potenziati con oggetti speciali o soldi extra elargiti da personaggi di livello assai superiore

Intervistato su questo numero, Dave Perry solleva un punto davvero interessante. Cosa succederebbe se la pubblicità nei videogiochi, anziché avere un ruolo passivo e finire nel mezzo di cartelloni statici o schermate di caricamento, influisse attivamente sulla vostra esperienza ludica? Cosa accadrebbe se un giorno, mentre vi addentrate nell'universo di *World of WarCraft*, cliccando per la milionesima volta su una spada mostruosa che già sapete non potrete permettervi, veniste accolti da un pop-up che recita: 'Ciao! Abbiamo visto che ti interessa questa spada, ma anche che non hai soldi per comprartela. Non ti preoccupare! Coca-Cola vorrebbe comprarla per te e regalartela'?

Ovviamente non ci sono prove che Blizzard (e se è per quello nemmeno Coca-Cola) sia intenzionata a perseguire una simile strategia, né che Perry consideri Azaroth l'ambiente ideale per far germogliare questa nuova forma di sponsorizzazione, ma l'interrogativo è ben chiaro e sotto gli occhi di tutti. Sareste d'accordo? Accettereste una spada che bramate da tempo, anche se offertavi in questo modo?

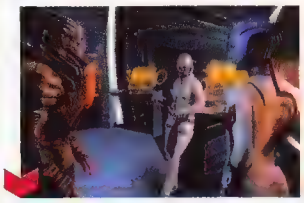
Un sondaggio estemporaneo presso gli uffici di Edge e quelli di **Videogiochi** ha portato alla ribalta una serie di domande supplementari. La spada sarebbe forse brandizzata Coca-Cola? Diciamo di no. Gli altri giocatori riuscirebbero a capire se la spada è stata regalata da Coca-Cola? Diciamo ancora di no. Se così fosse, gran parte dei redattori accetterebbero la spada. Magari non troppo entusiasticamente, ma la accetterebbero. La sola esistenza di queste domande rivela comunque una complessità emozionale che a sua volta mostra quanto siano intricati i rapporti fra persone e oggetti virtuali, e quanto sia ancora primitiva la comprensione di simili rapporti.

È un po' lo stesso problema che caratterizza l'accoglienza ostile riservata all'ultima ondata di contenuti disponibili su Marketplace, come cheat code ed espansioni (p022). La prima reazione è istintivamente di sdegno, ma non è facile capire perché sia più corretto upgradare qualche statistica facendo a pezzi una decina di mostri identici, quando Coca-Cola sarebbe (forse) lieta di risparmiarvi la fatica. Un'eventuale sponsorizzazione di Coca-Cola è meglio o peggio dell'acquistare il medesimo oggetto su eBay o servizi analoghi? E quale dovrebbe essere il rapporto ideale fra i giocatori con molto tempo a disposizione e quelli con molti soldi a disposizione? O fra puristi del videogioco e semplici appassionati?

Quel che è certo è che siamo solo all'inizio di un processo particolarmente delicato, come tutti quelli che vedono coinvolti soldi e tempo. E forse, assai prima di quanto ci si aspetti, dovremo avere pronta una risposta per quando Coca-Cola ci offrirà quella spada.

40 **The Darkness**
360, PS3

42 **BlackSite: Area 51**
360, PC, PS3



44 **Mass Effect**
360

46 **Little Big Planet**
PS3

54 **Metal Gear Solid 4**
PS3

66 **Crysis**
PC

74 **Sega Rally**
360, PC, PS3

80 **The Crossing**
PC

The Darkness

Con l'approssimarsi della data d'uscita, l'originale avventura demoniaca di Starbreeze manifesta inattese velleità multiplayer

FORMATO: **360, PS3**
PRODUTTORE: **2K GAMES**
SVILUPPATORE: **STARBREEZE**
ORIGINE: **SVEZIA**
DATA D'USCITA: **PRIMAVERA**

I conflitti a fuoco ancora non convincono nel multiplayer di *The Darkness*, e probabilmente non lo faranno finché il gioco non sarà nei negozi, dando modo di capire se il level design sia pieno di sottigliezze tattiche o sia semplicemente piatto e banale

Team di sviluppo svedese assurto agli onori della cronaca con l'ottimo *Chronicles of Riddick* per Xbox e PC, Starbreeze non fa mistero di quale sia, fra la modalità in singolo e quella multiplayer del suo soprannaturale FPS *The Darkness*, quella in cima alla lista delle priorità. Lo si era inteso già all'E3 dell'anno scorso, quando metà della presentazione dietro porte chiuse venne spesa per descrivere la premessa narrativa e la sua ispirazione fumettistica, e la seconda per mostrare i tratti salienti di un'esperienza chiaramente pensata per ospitare un solo giocatore.

Eppure, curiosamente, è proprio sulla modalità multiplayer che ha orbitato l'ultima presentazione di *The Darkness* alla stampa. Una modalità che, pur concepita come appendice a quella principale, comunque non nasconde l'entusiasmo del team circa il potenziale insito nella premessa di fondo.

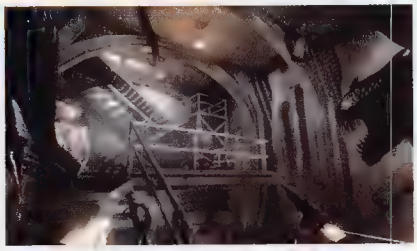
Piuttosto che limitarsi a sparpagliare nelle arene partecipanti, armi da fuoco e medikit, *The Darkness* pone gli uni contro gli altri umani in grado di trasformarsi in darkling all'abbisogna. Nella modalità in singolo, queste ultime sono piccole creature demoniache gestite dall'IA e poste al servizio del protagonista Jackie Estacado. Possono infilarsi in passaggi stretti e percorrere soffitti e pareti, ma non v'è modo di controllarle direttamente, men che meno essere una di loro. Nella modalità multiplayer, invece, sono l'equivalente degli alieni in quello che potrebbe concettualmente definirsi un *Alien vs Predator* in salsa demoniaca. Con la differenza, ovviamente, che qui chiunque può decidere di essere l'uno o l'altro con la semplice pressione di un tasto.

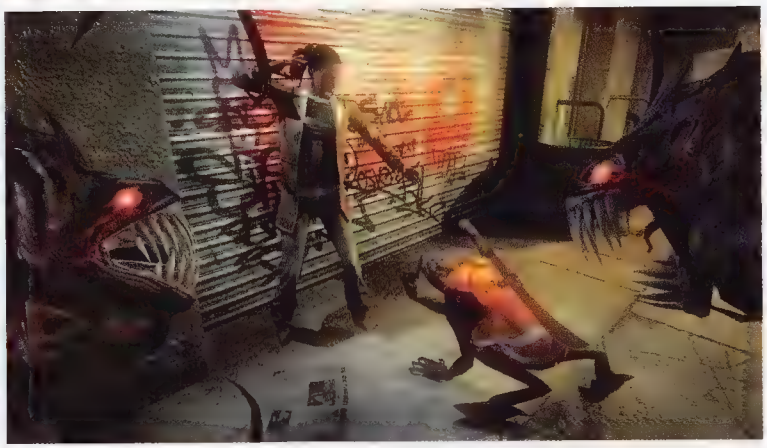
Essere un darkling significa ovviamente affrontare la competizione da un punto di vista radicalmente diverso rispetto a quello di chi conserva sembianze umane. Se quest'ultimo può impiegare armi da fuoco e quindi affrontare il nemico dalla lunga distanza, i darkling sfruttano la loro innaturale agilità per sorprendere l'avversario dall'alto di un soffitto, per schivare pallottole rimbalzando fra le pareti o per eseguire uccisioni istantanee con un ben calibrato salto in lungo verso la testa del bersaglio.

Chi ha apprezzato il 'perfetto disequilibrio' alla base della modalità spie contro mercenari di *Splinter Cell* non potrà non entusiasmarsi alla luce delle analoghe potenzialità suggerite da *The Darkness*. Ma non potrà nemmeno ignorarne i pericoli. Dove il titolo Ubisoft ha potuto beneficiare di un secondo team di sviluppo dedicato alla modalità multiplayer, l'offerta di Starbreeze deve condividere l'attenzione

Per ovvie ragioni, i demoniaci tentacoli che nella modalità in singolo permettono di manipolare lo scenario con forza devastante sono aboliti nel contesto multiplayer. Anche perché, come sanno i conoscitori del fumetto, il potere dell'oscurità non può essere condiviso

Una semplice occhiata all'interfaccia grafica confessa la scarsa convinzione con cui Starbreeze sta mettendo insieme la modalità multiplayer di *The Darkness*





I darkling rappresentano la più carismatica espressione degli oscuri poteri di Jackie Estacado. In multiplayer, però, va ancora trovato il giusto equilibrio fra la loro superiore mobilità e i loro deboli attacchi fisici

del team svedese con il ben più centrale modulo singleplayer. E poco sorprendentemente, infatti, la condizione in cui versa attualmente la modalità online di *The Darkness* non entusiasma. Tralasciando i bug, l'imprecisione dei controlli e il frame rate claudicante (problemi tecnici evidentemente destinati a svanire nel corso dello sviluppo), l'abilità concessa ai giocatori di mutare da darkling in umano e viceversa significa una pioggia continua di oppositori dal soffitto ed un'altrettanto continuo fuggifuggi nella direzione opposta. Il caos è quindi imperante, ma l'aspetto che preoccupa di più è un level design apparentemente incapace di coniugare le due forme assumibili, con i partecipanti che tendono a radunarsi in spazi aperti piuttosto che a cercare vantaggi tattici nell'architettura. È anche vero che esistono diverse modalità ed opzioni di gioco teoricamente in grado di porre in essere contesti agonistici più rigorosi. Ciascuna delle tre tipologie di gioco classiche (Deathmatch, Team Deathmatch e Cattura la Bandiera) offre infatti la possibilità di stabilire la 'natura' dei partecipanti: tutti umani, tutti darkling o tutti mutaforma. La modalità Last Human, inoltre, propone un'interessante reinterpretazione del classico meccanismo del Survival: un giocatore è il darkling, tutti gli altri sono umani. Ogni umano ucciso si trasforma in un darkling. Vince l'ultimo umano rimasto. Ma la domanda a questo punto è: qualche modalità sarà più in voga quando *The Darkness* verrà esposto alla discrezionalità della massa? Offrire possibilità di scelta è senz'altro lodevole, ma come dimostrato da giochi come *Gears of War* o *Double Agent*, l'imposizione di certi principi fondamentali è un male necessario se si vuole evitare la bastardizzazione di una precisa idea di gameplay. Il fatto che la modalità online di *The Darkness* si lasci plasmare tradisce una certa insicurezza a livello concettuale.

Come si diceva, c'è ancora tempo (sebbene non più tantissimo) per studiare e cercare di risolvere questi problemi, ma appare chiaro che Starbreeze confidi nel fatto che la modalità in singolo si dimostri soddisfacente al punto da fare di quella multiplayer un gradevole extra a prescindere dal livello di qualità offerto. Ciò che dispiacerebbe, però, sarebbe scoprire che quest'ultima avrebbe potuto essere un bonus più robusto se il team avesse puntato più in basso e abbracciato con fermezza dinamiche di gioco più tradizionali.

Chi ha apprezzato il 'perfetto disequilibrio' di Splinter Cell non potrà non entusiasmarsi alla luce delle analoghe potenzialità di The Darkness

Another world

Sebbene si svolga nella città di New York, *The Darkness* vedrà il giocatore far visita periodica all'Otherworld, un mondo parallelo da cui derivano i poteri demoniaci (e i darkling) impiegati da Jackie Estacado in quello reale. A giudicare da quanto visto (ben poco, per ovvie ragioni di riservatezza) sembra questo un luogo di metaforica lotta fra Jackie e il demone che si porta dentro, nonché di potenziamento delle proprie abilità. In un frangente, egli assiste paralizzato all'imminente esecuzione di tre soldati della prima Guerra Mondiale per mano di una guardia indemoniata, guadagnando poi il controllo del proprio corpo e quindi la possibilità di afferrare un fucile d'epoca e salvare i tre militari. Il premio? L'assimilazione dell'anima dannata della guardia, con il conseguente upgrade delle proprie facoltà ultraterrene.

SISTEMA: **360, PC, PS3**
PRODUTTORE: **MIDWAY**
SVILUPPATORE: **MIDWAY STUDIOS AUSTIN**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **ESTATE**

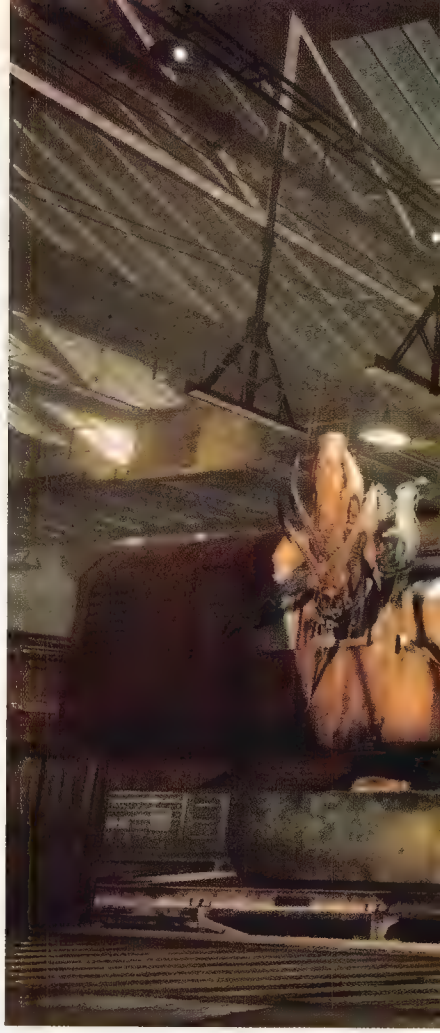
BlackSite: Area 51

Midway rimpolpa una line-up estiva già ricca con un sequel ispirato ai film di serie B e arricchito da idee di serie A

Nonostante la sua atmosfera misteriosa, *Area 51* non custodiva particolari segreti per i suoi giocatori. Ad eccezione di un'unica, non trascurabile, sorpresa: il gioco Midway non era affatto quella schifezza che poteva sembrare di prim'acchito. Maldestramente etichettato come 'il primo FPS carico d'azione ambientato nella struttura militare più segreta e inaccessibile degli Stati Uniti', lo shooter denunciava valori produttivi non indifferenti e non si perdeva in troppi fronzoli per regalare ai suoi utenti una rassicurante dose di adrenalina e scontri a fuoco. *BlackSite*, seguito del titolo in questione, pare lanciato sui medesimi binari, con un'ambientazione scontata che potrebbe colpevolmente celarne i pregi e le ambizioni tecniche.

"Ho fatto davvero fatica a trovare degli spunti interessanti", ammette il direttore creativo **Harvey Smith**. "Continuavo a pensare ai vecchi archetipi sci-fi, rendendomi conto di come nessuno di questi fosse orami particolarmente rilevante. Il tema degli alieni nascosti fra noi deriva dalla paura dei comunisti nascosti all'interno della società americana nel corso degli anni '50. Potrebbe sembrare un argomento rilevante anche oggi, a causa delle nostra paura per il terrorismo, ma non lo è: il concetto moderno di terrorismo è collegato a un determinato tipo di persona, ben riconoscibile, o a una cultura specifica. Perciò abbiamo dovuto rivedere alcuni degli elementi base, cercando al contempo di rimanere coerenti con quanto visto in *Area 51*".

Sebbene Smith non si lasci sfuggire dettagli precisi sulla trama di *BlackSite*, è chiaro che mentre il titolo d'esordio aveva come protagonisti incauti esperimenti di ibridazione fra alieni ed esseri umani, questo sequel sarà più lineare nella narrazione e vedrà i protagonisti impegnati a ripulire il casino lasciato dai loro predecessori. Prima tappa del tour: Rachel, Nevada, sabbiosa cittadina nei pressi dell'Area 51 dove i sopraccitati esperimenti hanno portato l'inferno. A giudicare da quanto visto finora, il contesto pare quello di una classica infestazione aliena, con il design dei nemici che attinge a piene mani dai soliti sospetti (leggasi 'Aliens' e 'Starship Troopers'). Ma mentre Smith è felice di ammettere che l'aspetto audiovisivo di *BlackSide* non mancherà di stupire, il suo studio di Austin, rifugio di diversi membri fuoriusciti da Looking Glass, è fermamente intenzionato a compiere progressi in aree che le foto non possono illustrare.



"Devi scegliere poche aree da approfondire", osserva Smith. "E devi tirare fuori un genere di fiction che ti piaccia, che guidi la tua passione come game designer. Io voglio fare di *BlackSite* uno sparatutto solido, ma stiamo anche sperimentando nuove, interessanti idee di gameplay, come nuovi comportamenti nemici e altre meccaniche che rendano l'ambiente dinamico e tatticamente interessante".

Dando per scontato che i capisaldi della cinematografia e del genere FPS influenzino tanto gli eventi di *BlackSite* quanto il suo aspetto, tali sperimentazioni saranno sicuramente accompagnate da una cospicua dose di elementi familiari. Aspettatevi una varietà di battaglie urbane impreziosite dalla fisica e dai detriti prodotti dalla tecnologia Massive D (messa a punto per *Stranglehold*), quindi una discesa nella tana dei temibili Reborn e magari fra le macerie della stessa Area 51. Si tratta della solita caccia al mostro, ma, insiste Smith, inquadrata nell'attuale clima di terrore e paranoia da angolazioni politiche, sociali e militari. Lo scetticismo è lecito: possibile che in un semplicissimo shooter squad based ci sia spazio per il dibattito sull'attualità?

"Naturalmente, i dialoghi si rifanno a quelle tematiche. Ma anche lo scenario di base, dalla provenienza dei nemici alle motivazioni del conflitto. Ho lavorato per anni col game designer Ricardo Bare, sin da *Deus Ex*. Lui ed io stiamo collaborando con Susan O'Connor [che ha recentemente la-

Contrariamente a quanto accaduto con *Area 51*, David Duchovny non presterà la propria voce a *BlackSite*: seppur perdendo qualcosa a livello promozionale, l'assenza di Mulder dovrebbe se non altro garantire una qualche diversità tonale

In foto, un primo indizio dell'imprevedibilità comportamentale dei nemici che *BlackSide* spera di offrire. Un'intelligente distribuzione dei punti di passaggio, dei nemici e dell'arredo sotteso dalla fisica dovrebbe innescare esplosive competizioni fra le IA

Vita di coppia

"Santo cielo, sono anni e anni che ne parliamo", dichiara Smith a riguardo della modalità co-op di *BlackSite* che, curiosamente, divide le responsabilità dei giocatori fra ordini da impartire alla squadra e un'abilità ancora segreta. "L'idea di avere un party che lavori in co-op dentro i dungeon girava già parecchio tempo prima che diventasse realtà. In Origin, prima che il mio amico Starr Long cominciasse quel progetto che sarebbe poi diventato *Ultima Online*, scherzavamo spesso sulla possibile realizzazione di due spin-off: Multima e Adultima. Potete facilmente intuire la natura di entrambe le idee. Abbiamo parlato di co-op praticamente su tutti i progetti a cui ho lavorato. Si tratta ovviamente di qualcosa in grado di rendere un gioco più divertente, ma è bizzarro quanta attenzione gli si stia dedicando attualmente. Includeremo due modalità co-op in *BlackSite*, ma non perché va di moda".

vorato a *Gears of War* e *BioShock*, fra gli altri] alla trama di *BlackSite*".

Un'altra peculiarità di *Area 51* risiedeva nella sua capacità di far capire che il terrore (non solo salti di paura e gore) è ingrediente raro negli FPS. Esponendo le ansie dei suoi personaggi, il gioco rendeva adeguatamente la sensazione che, nonostante la familiarità del suo mondo, ci fosse qualcosa di sbagliato nella situaz.one, nell'ambientazione e persino nel suo protagonista. Midway intende espandere questo concetto al di là di trama e cut-scene, facendone un elemento fondamentale di *BlackSite*. Il morale, ad esempio, influenzerà pesantemente la propria efficacia come caposquadra, così come attributi invisibili quali la precisione di mira e i tempi di reazione,

Gli ammassi di muratura e segnaletica distrutta ricordano *Half-Life 2*, e la presenza di fasi a bordo di veicoli *Gears of War*. *BlackSite* vanta comunque caratteristiche peculiari che dovrebbero scongiurare facili confronti

> "Abbiamo cercato di mettere in piedi un sistema grazie al quale il giocatore possa in larga parte ignorare la sua squadra. Vogliamo che sia semplice da usare come una pistola"

potenzialmente complicando il sistema di controllo one-touch. Considerando queste fluttuanti variabili, dove viene tracciata la linea di confine fra l'autonomia della IA e la discrezionalità del giocatore?

"Se avessi avuto un dollaro per ogni volta che abbiamo lottato con un simile problema, potrei finanziarmi i giochi da solo", risponde Smith. "Abbiamo cercato di mettere in piedi un sistema grazie al quale il giocatore possa in larga parte ignorare la sua squadra. Autonomia e fluidità, garantite da un'IA scaltra, sono due punti importanti. Vogliamo che la squadra sia semplice da usare come una pistola, e abbiamo elaborato alcune regole generali che funzionano fin tanto che il giocatore non decide di sovrastarle. È esaltante giocarci: ha un ritmo veloce".

Detto questo, appare evidente come le ambizioni di *BlackSite* siano forse il suo aspetto meno segreto: proprio come *Stranglehold*, il titolo sviluppato ad Austin ambisce a far evolvere il genere degli shooter, elargendo al contempo azione e divertimento. Nessun traguardo nascosto, quindi. Solo uno particolarmente difficile.

SISTEMA: **360**
PRODUTTORE: **MICROSOFT**
SVILUPPATORE: **BIOWARE**
ORIGINE: **CANADA**
DATA D'USCITA: **22 MAGGIO**

Mass Effect

Ormai giunta nella fase finale di sviluppo, BioWare offre uno scorcio sullo sterminato mondo del suo action RPG fantascientifico

Ray Muzyka, uno dei fondatori di BioWare, si trova di fronte a un compito improbo: descrivere in un'ora scarsa ai giornalisti accorsi al press day Microsoft durante la Game Developers Conference un titolo quantitativamente mostruoso come *Mass Effect*. "Diciamo semplicemente che è un titolo BioWare next-gen ultrapompato", esordisce lo sviluppatore. "Ha una storia eccezionale, possibilità infinite di customizzazione, ma ha anche una dose spettacolare di azione adrenalinica".

Sul primo punto è quasi impossibile essere scettici. Se la reputazione dello studio canadese in questo campo non fosse già sufficientemente consolidata, la demo approntata su una build sorprendentemente avanzata (tanto che un'uscita del gioco sul mercato nordamericano a fine maggio pare ormai probabile) rivela un'attenzione certosina per trama e dialoghi da parte degli sceneggiatori di BioWare. A favorire l'immersione in una storia sci-fi che sembra pescare dai capisaldi del genere contribuisce un mondo credibile e in cui il livello di interazione con NPC, compagni e nemici tocca livelli raramente visti prima. La vita a bordo della nave spaziale Normandy è pulsante e frenetica, con il comandante Shepherd, il protagonista del gioco, in grado di relazionarsi attivamente (instaurando una conversazione) o passivamente (per esempio origliando una discussione nascosto dietro una parete) con i numerosi personaggi che popolano l'incrociatore. Personaggi che reagiscono in vari modi al passaggio di Shepherd: con un saluto reverenziale, un breve cenno del capo o ignorandolo totalmente, continuando la propria conversazione realisticamente appoggiati a un muro della Normandy.

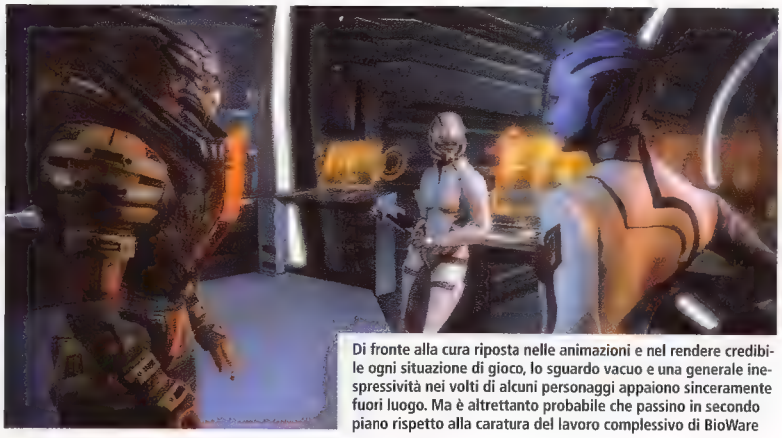
I dialoghi avvengono mediante il solito sistema di frasi ad albero già ammirato in passato, ma con qualche novità. "Alcuni giocatori si sono lamentati del fatto che leggere tutte le frasi a disposizione potesse essere un tedio", dichiara Muzyka. "Mentre altri erano scontenti che a volte la scelta di frasi fosse molto ridotta. La soluzione? Ampliare il numero di frasi a disposizione, 'sintetizzandole' in un'unica espressione". Così, ad esempio, l'utente potrà rispondere a una domanda selezionando una risposta fra 'arrabbiato', 'indifferente' o 'comprensivo' e Shepherd snocciolerà a video una frase complessa a seconda della scelta effettuata. "E in qualsiasi momento si potrà interrompere bruscamente una conversazione. Il che, come tutte le cose che accadono in *Mass Effect*, potrà avere ripercussioni di vario tipo sul gioco", conclude lo sviluppatore.

Per dimostrare la bontà delle fasi d'azione, Muzyka conduce Shepherd in una missione su Eden Prime, una colonia umana recentemente vittima di attacchi alieni. Senza svelare troppo, la situazione si complica ben presto, con il comandante e uno sparuto manipolo di compagni costretti a fronteggiare i laser nemici. "Come per i dialoghi, abbiamo cercato di lasciare massima libertà all'utente", prosegue il presidente di BioWare. "Chi preferisce un approccio più strategico, potrà impartire ordini ai propri sottoposti e prendersela più comoda. Chi invece vuole tuffarsi nel vivo dell'azione, potrà partire armi in spalla e fare piazza pulita degli alieni in prima persona". Nell'effettuare una simile scelta, assume un ruolo fondamentale la fase di customizzazone di cui sopra. "All'inizio del gioco potete scegliere a quale classe di soldato far appartenere Shepherd, oltre a numerose altre variabili. Questa influirà in maniera sensibile sui combattimenti: pur non essendo troppo complessi e vantando, ad esempio, un sistema di puntamento piuttosto generoso, la fase di customizzazione delle armi può essere molto profonda a seconda della classe scelta". E per dimostrare quanto appena detto, Muzyka modifica il tipo di proiettili nel proprio fucile, prima di creare dal nulla una barriera di protezione energetica (trasparente), dietro cui ripararsi dalle laserate aliene. "Vedete? Azione e strategia", dichiara entusiasta lo sviluppatore prima di concludere. "Questo sarà in assoluto il gioco più completo che BioWare abbia mai realizzato".

Interrogato a riguardo, Ray Muzyka stima in circa 40 ore il tempo necessario mediamente al completamento del gioco: "Diciamo 40 ore senza soffermarsi troppo sui dialoghi e sulle fasi di customizzazione delle armi"

The Movies

Chiedete a Muzyka a quale gioco si sia ispirata BioWare per *Mass Effect* e otterrete una risposta invero prevedibile: "Più che da un gioco, abbiamo cercato di trarre ispirazione dalla cinematografia, offrendo un'esperienza che sia il più fluida possibile. Non ci sono mai pause fra un scena e la successiva, si passa istantaneamente da un dialogo a una fase d'azione, i caricamenti sono praticamente invisibili e le cutscene realizzate col motore di gioco aiutano a rendere il tutto ancora più omogeneo. Abbiamo anche lavorato parecchio sulle voci dei protagonisti e, anche se per il momento non posso fare i nomi degli attori coinvolti, si tratta di veri professionisti del settore, che aggiungeranno quel qualcosa in più all'intera avventura".



Di fronte alla cura riposta nelle animazioni e nel rendere credibile ogni situazione di gioco, lo sguardo vacuo e una generale inespressività nei volti di alcuni personaggi appaiono sinceramente fuori luogo. Ma è altrettanto probabile che passino in secondo piano rispetto alla caratura del lavoro complessivo di BioWare

AUTOREVOLE. GIOCABILE. UFFICIALE.

SCOPRI XBOX 360!

- Le recensioni
- I demo giocabili
- I filmati
- Le anteprime
- Le guide
- Le interviste
- I reportage

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!
XBOX 360
XBOX MAGAZINE UFFICIALE

ANNO VI N. 64 - GENNAIO 2007 - € 8,99
RECENSIONE E DOPPIO DEMO GIOCABILE!
LOST PLANET EXTREME CONDITION
Dai creatori di Dead Rising uno sparatutto da brivido!

DVD con i migliori DEMO GIOCABILI!

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!
XBOX 360
XBOX MAGAZINE UFFICIALE
ANNO VI N. 65 - FEBBRAIO 2007 - € 8,99

ANNO VI N. 66 - MARZO 2007 - € 8,99
RECENSIONE ESCLUSIVA!
GUITAR HERO II
Un terzetto incendiario: Xbox 360, chitarre e rock'n'roll!
13 DEMO GIOCABILI!

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!
XBOX 360
XBOX MAGAZINE UFFICIALE

RECENSIONE ESCLUSIVA!
CRACKDOWN
Un poliziotto superpiù a caccia di Grand Theft Auto!
OBLIVION SI ESPANDE!
Esclusivo! Dai mari di Cyrodiil emergono le Shivering Isles!

ALEX DEL PIERO
Come se la cava un Campione del Mondo alle prese con 360?

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!

XBOX 360™

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

TUTTI I MESI IN EDICOLA

A Little Big Idea

Un piccolo team di Guildford sta realizzando uno dei più grandi giochi per PS3. Con la vostra collaborazione…

I particolari, prima di tutto. In *LittleBigPlanet* potrete far sì che il vostro avatar dagli occhi fatti con bottoni, dalla pelle di pezza e dal torace solcato da una chiusura lampo corra, salti e… reciti. La croce direzionale seleziona le espressioni facciali: un ghigno, una smorfia o un'alzata di sopracciglio. Lo stick analogico destro induce un movimento simultaneo di entrambe le braccia, ma tenendo premuti i tasti L2 e R2 entrambi gli stick possono comandare gli arti superiori indipendentemente. E, con un piccolo colpo di genio, l'inclinazione del Sixaxis controlla il movimento della testa. È così possibile assumere delle pose, osservare gli oggetti nel mondo di gioco, ballare; assumendo un'espressione corrucciata e inclinando la testa in avanti, vi muoverete con fare pensoso.

TITOLO: **LITTLEBIGPLANET**
SISTEMA: **PS3**
PRODUTTORE: **SCEE**
SVILUPPATORE: **MEDIA MOLECULE**
ORIGINE: **INGHILTERRA**
DATA D'USCITA: **FINE ANNO**

L'unico strumento per la creazione di videogiochi a cui Healey abbia mai dedicato un po' del suo tempo è stato l'eccellente Shoot'em Up Construction Kit, arrivato comunque in ritardo per lui. Nel 1987, infatti, Healey aveva già imparato l'Assembler

È questo un esempio di brillante sfruttamento della doppia natura del Sixaxis, capace di trasformarlo in un incrocio tra controller e asta del burattinaio. I comandi sono così istintivi che, dopo un solo minuto di pratica, avrete la netta sensazione che questo sia il titolo di cui il nuovo pad Sony era in attesa. E quando qualcuno vi spiegherà l'intero concetto alla base del gioco, vi renderete conto che questo prodotto così carino, piccolo e semplice (realizzato da Media Molecule, un team composto da meno di 20 persone) potrebbe essere davvero fondamentale per Sony. Se non addirittura l'hit di cui PS3 ha attualmente bisogno.

Questo prodotto semplice potrebbe essere davvero fondamentale per Sony, l'hit di cui PS3 ha bisogno

Passando dal particolare al generale, *LittleBigPlanet* è un platform in multiplayer a scorrimento laterale, dotato di un motore fisico eccezionale e di uno stile grafico assai peculiare: un incrocio tra *LocoRoco*, *Four Swords Adventures* e l'improbabile hit che ha dato vita a Media Molecule, *Rag Doll Kung Fu*. Ma è anche molto più di tutto questo, qualcosa che ha spinto Sony Worldwide Studios ad accaparrarsi il gioco come titolo firstparty in esclusiva per PS3 subito dopo la presentazione tenuta da Media Molecule un anno fa. In effetti, più che un gioco questo è uno strumento creativo.

E non ha semplicemente un level editor: è un level editor, e il vostro personaggio è al tempo stesso la star del gioco e il suo designer. La pressione di un pulsante fa apparire un menu inserito all'interno di un fumetto e un cursore collegato al personaggio da un filo per aquiloni colorato. Tramite questo menu è possibile piazzare oggetti nel mondo di gioco, sceglierne le proprietà fisiche, spostarli, cambiarne la forma, crearne di nuovi, applicare degli adesivi, dipingere, aggiungere suoni, importare foto e disegnare costumi. Si può lavorare letteralmente su un foglio bianco o partire da un design di base, e la scala della creatività va dalla sistemazione di componenti già pronti alla realizzazione di oggetti originali. Media Molecule chiama questo sistema Poppet, senza una ragione particolare (il direttore creativo **Mark Healey**, ovvero il genio folle di Media Molecule, dice di aver tentato di dare un senso a questo falso acronimo tramite il reverse engineering, ma senza successo).

A questo punto entra in gioco Sony, dando al giocatore, nella forma del PlayStation Network, una piattaforma per condividere le proprie creazioni con gli amici e tutti gli utenti del gioco. **Pete Smith**, senior producer dello Studio Liverpool di Sony incaricato di supervisionare il gioco, cita come ispirazione i siti più famosi del cosiddetto Web 2.0: YouTube, MySpace, Flickr. Secondo Smith, è il momento giusto perché il gioco creativo si estenda ben al di là della comunità dei tecnofili e degli hobbisti PC per diventare una pratica veramente di massa, ovviamente con l'aiuto di PS3, di PSN e di *LittleBigPlanet*.

"C'è qualcosa di estremamente esaltante nel creare qualcosa, nel condividerlo con gli altri e nel sapere che lo apprezzano", afferma Healey. "Durante il processo di sviluppo, mi capita spesso di provare quella che chiamo un'iniezione di potere: è quel tipo di esaltazione indotta dall'aver creato qualcosa che sai farà divertire la gente. È un qualcosa di fisico che mi impedisce di restare fermo, mi fa tremolare e mi fa emettere eccitati suoni scimmieschi. E quindi la mia

Per attraversare questa sezione di *LittleBigPlanet* è necessario trascinare i morbidi blocchi, simili a cuscini di un divano, fuori dalla propria sede, provocando una spassosa valanga in cui i blob gialli composti di schiuma esplodono con un soddisfacente effetto sonoro

L'interfaccia del sistema Poppet non è stata ancora completata, ma è già funzionale ed intuitiva, nonché visibilmente influenzata dalla Media Bar di Sony

ragione per realizzare questo gioco è quella di offrire una iniezione di potere a tutti coloro che sanno di avere una grande immaginazione, ma non hanno il tempo o le capacità per imparare tutte le nozioni complicate di cui si ha bisogno per scrivere un videogioco. E visto cosa sta accadendo con MySpace, YouTube e simili, credo che siamo arrivati proprio al momento giusto".

Avendo deciso di realizzare un gioco creativo, il primo (nonché il più arduo) ostacolo che Media Molecule ha dovuto affrontare è stato creare un'interfaccia e un'ambientazione in grado di invogliare qualsiasi giocatore a sperimentare. E così, sono state prese due decisioni che avrebbero distinto questo titolo da qualsiasi altro strumento per la creazione di contenuti: l'editor e il gioco dovevano essere perfettamente integrati, e dovevano permettere a più giocatori di creare insieme, in tempo reale.

"Un editor di mappe non è certo un qualcosa di nuovo, ma di solito questi strumenti sono estremamente complicati e richiedono parecchie nozioni tecniche, oppure sono terribilmente limitati e non consentono di fare granché", dice Healey. "Volevamo dare alla gente la possibilità di sedersi sul divano, prendere il joypad e creare roba strana, e soprattutto di farlo cooperando con altri amici seduti sullo stesso divano, oppure online. La creatività cooperativa è stata uno dei nostri mantra".

Per rendere la transizione verso il gioco creativo più semplice possibile per l'utente, Media Molecule sta accuratamente inserendo elementi creativi nei livelli realizzati dal team per il gioco, in modo che "giocando vi ritroverete inconsapevolmente a creare qualcosa", secondo il direttore tecnico **Alex Evans**. "È stato fondamentale che gli strumenti di editing fossero una parte del gameplay vero e proprio sin dall'inizio, in questo modo potreste ad esempio dover usare il pennello o altri strumenti per 'sconfiggere' un personaggio all'interno del gioco". Healey suggerisce l'idea di costruire un ponte per superare un baratro, oppure "creare un veicolo perfettamente funzionante e lanciarsi giù per una discesa. Ci rendiamo conto che non tutti vorranno impiegare il loro tempo per creare un intero livello. Alcune persone vorranno semplicemente personalizzare l'apparenza del proprio personaggio, ad esempio, o magari creare una creatura davvero bizzarra e condividerla con gli amici".

Sebbene il gioco sia terribilmente divertente e 'fisico', il feeling e il tempismo dei controlli appaiono talvolta lievemente sfasati; ciò potrebbe dipendere dall'attuale assenza di alcuni effetti sonori, fondamentali nel fornire al giocatore un feedback sui suoi movimenti

I problemi, ovviamente, vanno ben oltre: oltre a dover creare dei semplici strumenti creativi in grado di fondersi col gioco, infatti, Media Molecule doveva realizzare un prodotto solido e divertente all'interno del quale gli strumenti di cui sopra avessero una ragione di esistere. In questo senso, fortunatamente, il gioco è già un completo successo.

Durante una breve, ma incredibilmente piacevole sessione di gioco, **Videogiochi** visita uno dei livelli disegnati da Media Molecule insieme a Healey, Evans e Smith (i cui avatar erano vestiti come uno stuntman, una showgirl degli anni '30 e un serpente, con l'aggiunta di un altro personaggio completamente spoglio, eccezion fatta per un paio di antenne rosa applicate all'ultimo minuto). Si tratta essenzialmente di un percorso d'assalto in cui bisogna muoversi tra le piattaforme, da un punto A ad un punto B e da sinistra verso destra, e che pare costruito con iuta, cartone, frutta, utensili da cucina, gusci di lumaca, pulegge e un po' di

Per superare questo passaggio è necessario saltare sulle piattaforme alle spalle del personaggio, il che avviene semplicemente spingendo verso l'alto lo stick sinistro. Un movimento del genere, però, è possibile unicamente quando previsto, dato che di solito ci si può spostare solo verso sinistra o destra

Biologia molecolare

Media Molecule è stata fondata dagli ex-membri di Lionhead Healey, Evans e Smith sul finire del 2005, più o meno nello stesso periodo in cui il progetto indipendente di Healey noto come *Rag Doll Kung Fu* (un picchiaduro controllato via mouse) veniva pubblicato sul servizio di distribuzione Steam di Valve. I membri di Media Molecule, però, non sono affatto interessati a prendere le distanze dai loro precedenti datori di lavoro. "Ho imparato tutto ciò che so sui videogiochi in Bullfrog e Lionhead, e Peter Molyneux ci ha supportato attivamente quando ci siamo separati", afferma Evans. "I giochi su cui lavoravamo lì (titoli per PC) erano perfetti nel portare avanti un concetto di gameplay aperto, libero ed emergente. Ora vorrei portare quei fattori in un gioco per console".

"Con *Rag Doll Kung Fu* ho per la prima volta dovuto trattare direttamente con i publisher, per cui è stato una specie di mini-test finalizzato ad imparare tutto ciò di cui si ha bisogno per realizzare un gioco, dal concept alla localizzazione", continua Healey. I metodi di lavoro di Media Molecule saranno anche poco ortodossi, ma Sony si è dimostrata ricettiva. "Rimaniamo fedeli alle nostre metodologie così da poter restare creativi e da poter ancora costituire una 'famiglia' al lavoro su un gioco che adoriamo, tentando nel contempo di rispettare le tempistiche stabilite", spiega Evans. "Abbiamo consegnato le nostre prime milestone girando per gli uffici con una videocamera DV, intervistando la gente e inquadrando i monitor".

La fiducia di Healey nel suo team è totale, quasi provocatoria. "Siamo bravissimi nell'implementare idee bizzarre. Avere idee originali non è poi così difficile, ma trasformarle in qualcosa che si muove effettivamente su schermo è tutto un altro paio di maniche. E noi abbiamo a disposizione un team di grande talento: potrei sembrare presuntuoso, ma so che questa è la verità".

Non ci sono controlli per la telecamera, sebbene ci sia uno zoom automatico che lavora in funzione della distanza tra i giocatori e dell'eventuale apertura del sistema Poppet. Il gioco è privo di indicatori a schermo, il che ne rafforza il look cartoonesco

plastica adesiva. Tutti gli elementi del mondo denotano proprietà fisiche estremamente credibili (sebbene, come fa notare Smith, a volte si tratti di quelle sbagliate, come un albero fatto di spugna e stoffa, ad esempio). Tenendo premuto il tasto R1, i personaggi possono essere indotti ad afferrare e manipolare qualsiasi elemento del mondo di gioco (inclusi gli altri personaggi) con le loro braccia elastiche ed allungabili.

La fisica è fondamentale ai fini del gameplay, perché ne definisce gran parte del divertimento, e perché sperimentare con il comportamento fisico dei vari oggetti disponibili è un percorso semplice e divertente verso il game design fai-da-te. I piccoli manichini controllati dai giocatori cercano di trovare l'equilibrio sulle arance, schizzano via da trampolini caricati a molla, si lanciano da ingranaggi rotanti, penzolano da corde elastiche, usano minuscoli jet-pack per trasportare in volo i loro compagni, spingono skateboard giù per ripidissime discese e fanno di tutto, in breve, per sopravvivere. In generale, il bilanciamento tra la cooperazione e le sberle gratuite è simile a quello di *Four Swords*, ma in un ambiente molto più libero; e nonostante ci sia un tetto di quattro giocatori per ciascuna PS3, il numero salirà in rete. C'è qualche puzzle di tanto in tanto, e delle occasionali sfide di destrezza, ma la maggior parte del divertimento viene dal puro piacere dell'interazione, fornito peraltro in abbondanza. Si tratta di un gioco che eguaglia *Katamari Damacy* in termini di gioia insensata, infantile e sconclusionata.

Il mondo di gioco possiede una certa profondità, sebbene i movimenti dell'avatar verso il primo e il secondo piano siano gestiti automaticamente, tanto che gli unici comandi impartibili sono sinistra, destra, afferra e salta. Si tratta essenzialmente di oggetti tridimensionali disposti su un piano bidimensionale. Ciò avrebbe potuto rappresentare un problema per un gioco classico, ma in questo caso si è reso necessario per allestire una soluzione creativa comoda e pratica, come

Il salto con lo skateboard è un tale spettacolo da far sospettare la futura nascita di una 'sottocultura' basata sull'utilizzo di elaborati velivoli lanciati tramite rampe per osservarne il comportamento

spiega Evans. "Questa è in fin dei conti la ragione per cui abbiamo scelto una visuale laterale piuttosto che una più immersiva in prima persona: non volevamo che la gente sudasse sette camice per modificare un mondo 3D su uno schermo 2D. Non volevamo niente di troppo tecnico o astratto. Tutto doveva essere molto fisico, e interamente incentrato sul personaggio".

Mentre molti dettagli sul sistema Poppet sono ancora segreti (fondamentalmente perché, come viene spiegato, ancora "in piena lavorazione"), la telecamera fissa è attualmente l'esempio più concreto delle limitazioni che Media Molecule ha dovuto inserire nel gioco per renderlo accessibile. "Le barriere sono una cosa buona, a ben vedere, tanto per noi quanto per i giocatori", afferma Evans. "Fornire agli utenti una struttura e dei limiti dovrebbe evitare quella che chiamo la 'sindrome da foglio bianco'. Non tutti trovano divertente avere a disposizione una pagina completamente bianca, per poi sentirsi dire di farci 'qualcosa'. Ci deve essere una struttura, e questo implica delle limitazioni".

Queste limitazioni non hanno comunque nulla a che vedere con la nozione di genere videoludico. Il concetto di game design più facile da comprendere è il platform, ed è per questo che il gioco viene al momento presentato come tale. Ma Media Molecule sta lavorando su altre forme di interazione, e si aspetta che i giocatori facciano lo stesso. "Quello del platform game è l'approccio di base che stiamo utilizzando nel gioco. Ne useremo anche altri, e li metteremo a disposizione degli utenti, ma non ne posso ancora parlare", dice Healey. "Se vorrete creare qualcosa con questo gioco, non dovrete realizzare per forza un livello tradizionale. È più come costruire un sito web 'fisico'. Aggiungere elementi di gameplay è semplicemente opzionale".

È facile immaginare che alcuni dei livelli di maggior successo realizzati dagli utenti saranno puri e semplici parchi di divertimento senza alcun obiettivo, oppure gallerie interattive per gli elementi creati da zero all'interno del gioco (o al di fuori dello stesso, visto che qualsiasi immagine o file sonoro immagazzinabile su PS3 potrà essere utilizzato nel gioco, incluse le acquisizioni dalla telecamera EyeToy). Altri potranno scegliere di creare dei set in cui girare machinima, vista la qualità espressiva degli avatar, anche se Sony non ha ancora rivelato se sarà possibile registrare e condividere filmati nel gioco. "Non vedo l'ora di scoprire cosa verrà prodotto dagli utenti, per poi tentare di supportare al massimo le loro idee e le strade da essi intraprese", afferma Evans. "Tenteremo di supportare qualsiasi comunità possa saltar fuori, e cureremo in particolar modo quelle più popolari".

Ad ogni modo, Media Molecule sta in un certo senso imponendo qualcosa agli utenti, ovvero il look estremamente stilizzato. Indipendentemente da quanto lavorerete sulle forme e sulle skin, non riuscirete a sopprimere l'adorabile carineria degli avatar o il contrasto (del tutto voluto) tra la tecnologia ad alta definizione e l'estetica vagamente fai-da-te. Detto questo, non c'è dubbio che lo stile da 'blocchetto degli schizzi' funzionerà benissimo nel fornire un background a qualsiasi tipo di giocatore. E non è tutto, perché lo stile in questione è francamente molto, molto bello. Le texture e le ombre sono incredibilmente realistiche, mentre le animazioni e la scelta delle proporzioni danno al tutto un tocco di nostalgica innocenza, quasi commovente.

"Abbiamo sempre voluto che sembrasse come se qualcuno avesse costruito un vero set per poi filmarlo con una telecamera, pertanto è evidente l'influenza esercitata su di noi dalle vecchie trasmissioni per bambini", rivela Healey. "L'idea di utilizzare materiali di stampo artigia-

Questo è un esempio del grattacapo frutta-pallone (vedi box 'Arance e altro...'): puzzle basati sulla fisica come questo funzionano perfettamente perché tutti gli elementi si comportano esattamente come ci si aspetta che facciano

nale è stata ovvia quando abbiamo pensato ai contenuti creati dagli utenti".

"In quanto programmatore del motore grafico, ho fatto di tutto per far sì che il gioco sembrasse la ripresa di un mondo fantastico che prende vita", aggiunge Evans. "Così mi sono concentrato su una serie di tecniche solitamente associate ai giochi di stampo realistico, più che a quelli in stile cartoon: motion blur di qualità molto elevata, profondità di campo, correzione del colore. Penso che sia una novità avere un mondo così stilizzato renderizzato in una maniera realistica".

Il dubbio più grande riguarda attualmente il funzionamento della condivisione dei contenuti, e le vere capacità del relativo network. Sony tiene le labbra cucite in merito, rifiutandosi di rispondere alle domande più specifiche, ma Smith promette che cercheranno di spremere dal PlayStation Network tutte le funzionalità possibili. Se potete immaginarlo, probabilmente tenteranno di farlo...

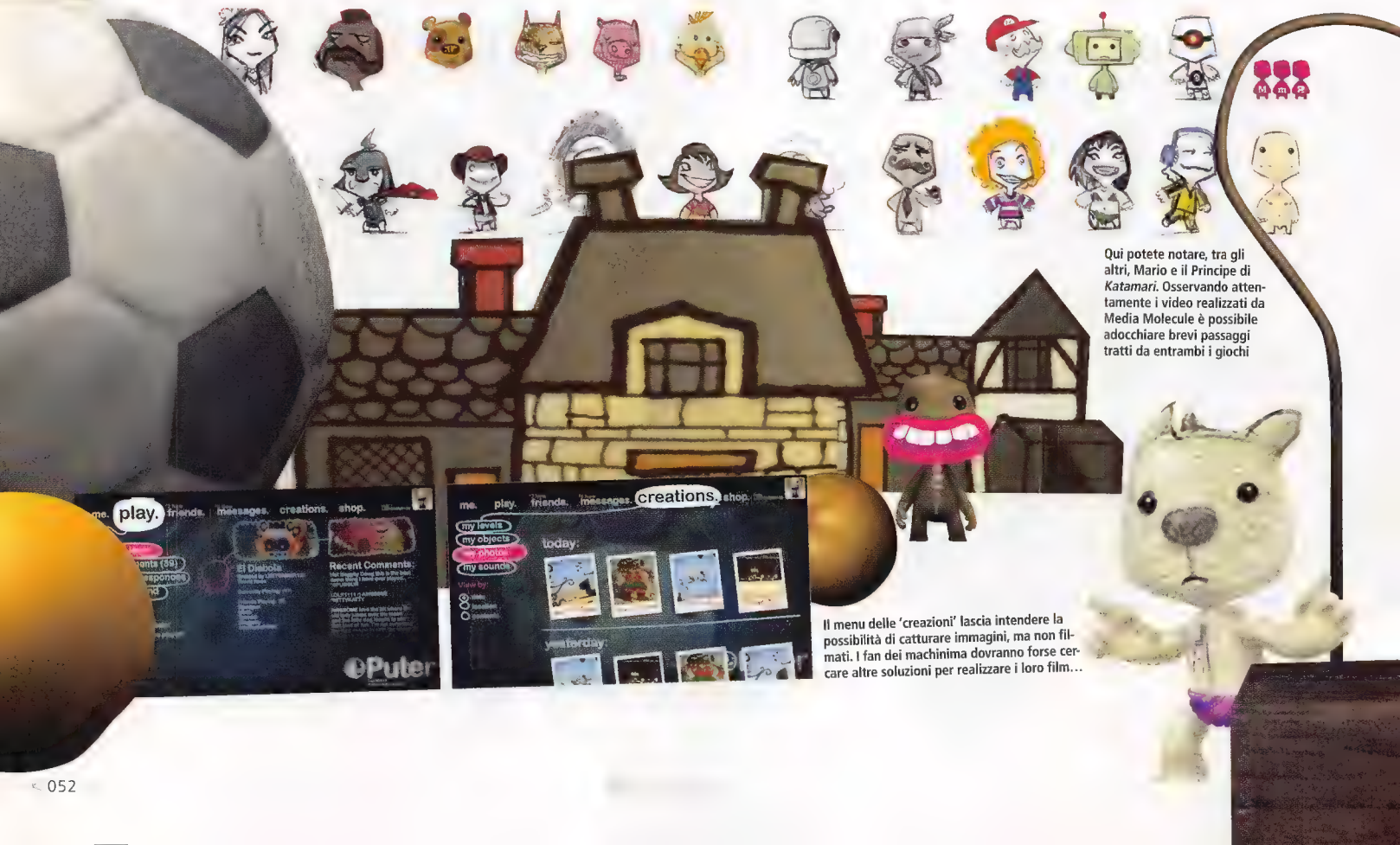
Ragion per cui, aspettatevi di poter condividere le vostre creazioni con gli amici e di pubblicarle a beneficio dell'intera comunità di utenti PS3; aspettatevi anche di vedere commenti e reazioni al vostro lavoro, e classifiche di popolarità per i livelli realizzati dai giocatori. Molto probabilmente ci saranno anche dei contenuti creati periodicamente da Media Molecule, siano essi nuovi livelli, set di oggetti o temi grafici. È probabile che il gioco avrà bisogno di una sua interfaccia in stile web per gestire quella che, se tutto andrà per il verso giusto, sarà una comunità in rapida espansione.

Aspettatevi di poter condividere le vostre creazioni con gli amici e di pubblicarle a beneficio dell'intera comunità di utenti PS3

Non saranno soltanto i livelli, inoltre, a poter essere condivisi, ma anche i componenti dei livelli stessi. Stranamente incline a concedere qualche dettaglio, Smith accenna ad un sistema di distribuzione da parte dei creatori piuttosto sofisticato. "Abbiamo in mente di consentire a chi ha creato qualcosa di decidere quali siano gli oggetti e le immagini che gli altri utenti potranno prelevare dai loro livelli. Potreste dover portare a termine un obiettivo, o completare l'intero livello per ottenere un oggetto. Ci aspettiamo che l'utenza passi parecchio tempo a realizzare oggetti appetibili per gli altri, e coloro che lo faranno vorranno probabilmente renderne la conquista una sfida".

Altri dubbi, a questo punto, riguardano i pagamenti e la censura. L'idea è di vendere *LittleBigPlanet* prima online, a fine anno, e in scatola l'anno prossimo (in una seconda edizione eventualmente inclusiva dei migliori livelli creati dagli acquirenti della prima), ma attualmente non si sa se ci saranno delle tariffe o altri tipi di micropagamenti per l'uso continuativo della modalità online. Sony potrebbe richiedere una certa somma per il download dei propri nuovi contenuti, ma cosa farà riguardo a quelli realizzati dagli utenti? Ovviamente dovrebbero essere gratuiti, ma Sony non lo ha ancora confermato.

L'attuale versione dell'interfaccia utente è una perfetta fusione tra lo stile sobrio di Sony e l'artigianato vagamente anarchico di Media Molecule. *LittleBigPlanet* merita senza ombra di dubbio di avere una sua comunità e un suo network



Qui potete notare, tra gli altri, Mario e il Principe di *Katamari*. Osservando attentamente i video realizzati da Media Molecule è possibile adocchiare brevi passaggi tratti da entrambi i giochi

Il menu delle 'creazioni' lascia intendere la possibilità di catturare immagini, ma non filmati. I fan dei machinima dovranno forse cercare altre soluzioni per realizzare i loro film...

Non è stata fatta menzione alcuna neanche riguardo ad un eventuale processo di verifica a cui sottoporre i propri livelli prima di renderli liberamente disponibili in rete, e questa è un'area in cui Sony dovrà muoversi con molta cautela. Ci sono parecchie possibilità di infrazione delle leggi sul copyright e diffusione di materiale inadeguato (pensate ad esempio al rifacimento di un livello di *Super Mario Bros*, tappezzato poi di immagini pornografiche). Ma come introdurre delle appropriate misure di censura senza soffocare la libertà che costituisce la spina dorsale di molte comunità creative in rete? Senza parlare delle relative spese… Queste sono indubbiamente questioni spinose per Sony e Media Molecule, che andranno risolte prima dell'uscita del gioco.

Per quanto possano essere importanti, però, questi sono fattori secondari e principalmente amministrativi, e lasciarsi invischiare in questioni del genere vorrebbe dire perdere di vista la natura straordinaria di *LittleBigPlanet*. Si tratta di un gioco immensamente godibile, straordinario da osservare, istantaneamente gratificante; dare ai giocatori la possibilità di essere creativi è un conto, ma farlo in maniera divertente è tutt'altra cosa, e grazie ad una serie di decisioni intelligenti e ad uno spirito gioioso, Media Molecule è già riuscita a raggiungere entrambi gli obiettivi.

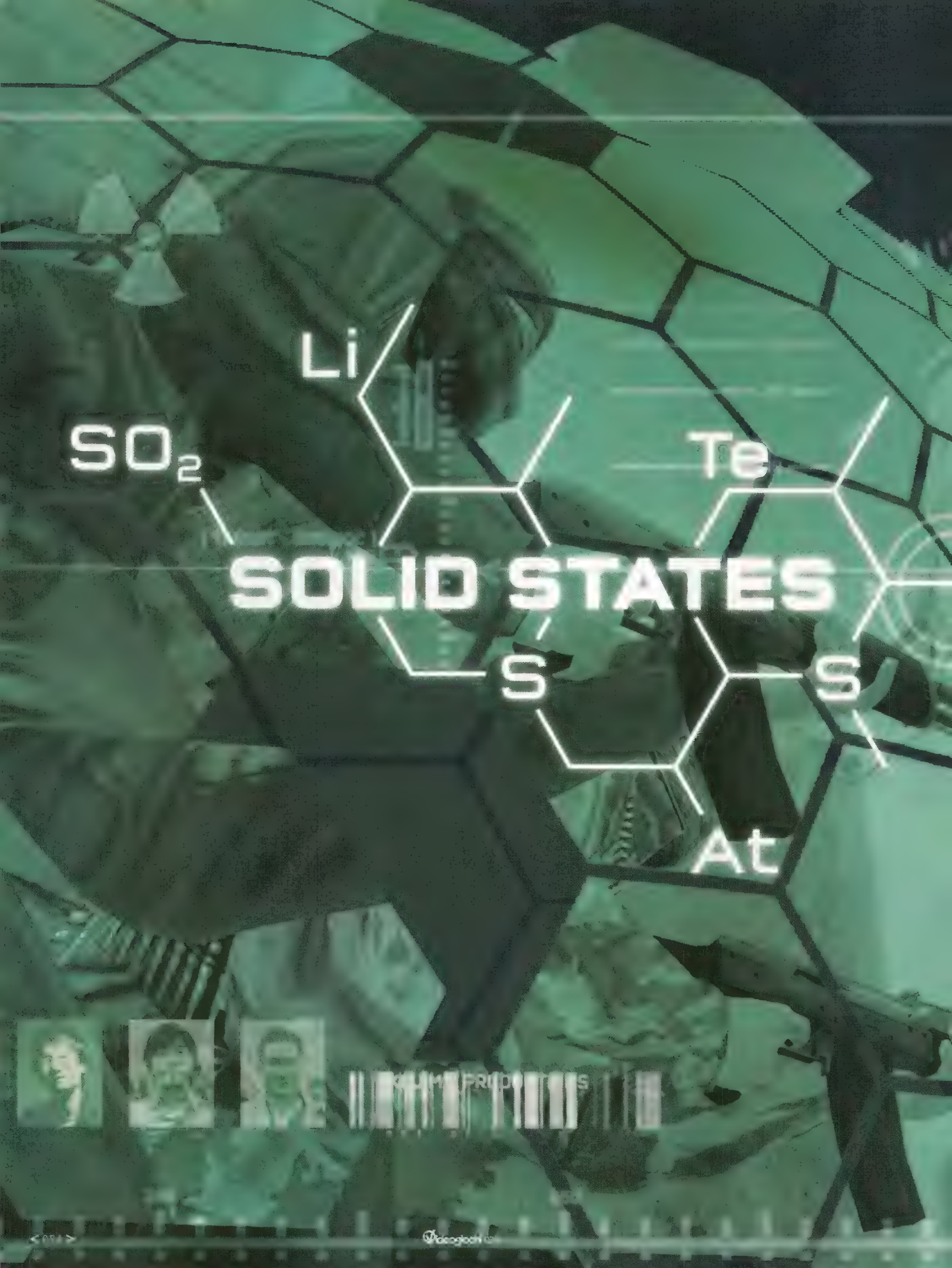
Sony non è la sola a voler approntare un portale per i contenuti creati dagli utenti su console, ma la risposta di Microsoft (incentrata sull'XNA) è accademica e tecnica, laddove Sony ha trovato un sistema accessibile a chiunque, trasformando la creazione di un gioco nel gioco stesso. Questo titolo si sistemerà nel portfolio di Sony accanto a *PaRappa* e *Ico*, *Singstar* e *EyeToy*; come questi ultimi, *Little Big Planet* è alimentato dalla convinzione che un piccolo team indipendente possa ancora cambiare il modo in cui i videogiochi sono realizzati e giocati. "Sebbene siamo nati dal team di *Rag Doll*, la nostra ambizione per *LittleBigPlanet* è stata sin dal principio quella di farne un prodotto di livello mostruosamente elevato", dice Evans. "Pertanto stiamo provando a concretizzare quest'idea follemente ambiziosa in un titolo seminale per PS3". E dopo tutti gli allarmi relativi alla crisi di contenuti nell'attuale generazione di videogiochi, è a dir poco rincuorante trovare chi è convinto che i piccoli giochi possano ancora fare grandi cose.

Arance e altro…

Per illustrare quanto sia semplice costruire un gameplay divertente in questo mondo basato sulla fisica, Media Molecule ha mostrato una soluzione al più elementare dei problemi solitamente proposti nei giochi di piattaforme: una sporgenza troppo alta per essere raggiunta. Per iniziare, un'arancia ed un pallone vengono piazzati di fronte alla sporgenza. È poi possibile trascinare l'arancia di fianco al pallone e saltare dall'una all'altro, oppure balzare sull'arancia, voltarsi e farla 'camminare' passeggiandoci sopra; o ancora spingerla fino a farla rotolare per inerzia, afferrarla e poi lasciare la presa, sfruttando la forza centrifuga per farsi scaraventare al di sopra del pallone e quindi a destinazione. In breve, il motore fisico svolge una buona metà del lavoro di game design, e pone la sperimentazione al di sopra della precisione.

Il cortile che fa da ambientazione al livello mostrato finora è una summa perfetta del concetto di 'piccolo mondo che prende vita' alla base del gioco. Sebbene quest'ultimo rimandi allo spirito visivo di *Micro Machines*, la stupefacente realizzazione tecnica e artistica lo catapulta su ben altri livelli

Quemadura!


Li
SO_2
Te
SOLID STATES
S
S
At

Insieme seria e burlona, quella di MGS è un'epopea enigmatica dalla storia complessa. Sarà il prossimo capitolo anche l'ultima chance per conoscere Snake?

Esiste un forte contrasto fra il trailer che annunciava *Metal Gear Solid 4: Guns of The Patriots* all'E3 del 2005 e quello mostrato l'anno successivo nella medesima cornice fieristica. Entrambi erano preceduti da un clima di forte attesa, come sempre quando si tratta di una nuova apparizione in pubblico della serie kojimiana, ma dove il trailer del 2005 (di fatto una sorta di teaser realizzato con modelli e motore 3D di *Snake Eater*) era un crogiolo di battute e gag pensato per accennare i primi dettagli ("No place to hide", Snake protagonista piuttosto che Raiden e la conferma di Kojima come director), quello del 2006 era una funebre mini-storia di 15 minuti, la cui sconvolgente scena finale vedeva uno Snake vecchio, stanco e logorato infilarsi una pistola in bocca.

Malgrado questa drammatica differenza, se messi insieme, i due filmati esprimono perfettamente la personalità bipolare della serie, da un lato giocherellona e irriverente, dall'altro drammatica e seria, capace di affrontare temi politici e filosofici. Sebbene possano apparire antitetici, i due spiriti di *Metal Gear* hanno molto in comune, ed entrambi contribuiscono a fare dello stealth thriller di Hideo Kojima un'opera particolare nell'ambito degli action game di alto profilo. Il pathos e l'umorismo la rendono molto umana, diversamente da quanto accade ad esempio nei machistici *God* e *Gears of War*, mentre le sue tematiche (che siano espresse nel sottotesto, nel metatesto o nel testo vero e proprio) ne fanno una rarità nello scenario videoludico attuale: un'opera (e un autore) che ha qualcosa da dire e il coraggio di farlo.

I giochi della serie *Metal Gear Solid* (così come i loro antenati degli anni '80 per MSX, *Metal Gear* e il relativo seguito) hanno sempre trattato della guerra, della Guerra Fredda in particolare, e di ciò che fa ai soldati. Ma non sono mai stati ambientati in un campo di battaglia vero e proprio. Con *Guns of the Patriots*, il debutto della serie su PS3 previsto per la fine dell'anno, le cose sono destinate a cambiare.

Dopo le escursioni nel passato con la terza edizione della serie su PS2, *Snake Eater*, ed il suo recente seguito *Portable Ops* per PSP (ambientati nel 1964 e nel 1970 rispettivamente), *Guns of the Patriots* si ricolloca in quel futuro prossimo tratteggiato da *Metal Gear Solid* e dal suo seguito, *Sons of Liberty*. Ciononostante, l'ambientazione non potrebbe essere più contemporanea. Sebbene siano previsti molteplici scenari, quello mostrato finora è un Medio Oriente in guerra, tant'è che le immagini di soldati in viaggio per il deserto a bordo di camion scoperti potrebbero venire da Baghdad o Kabul. Il potere politico sta collassando sotto il peso degli interessi economici, mentre in tutto il mondo si consumano guerre artificialmente sostenute fra corporazioni militari, combattute da robot e mercenari controllati da nanomacchine.

È in questo scenario di battaglia senza fine che Solid Snake viene collocato. Sebbene siano trascorsi pochi anni da *Sons of Liberty*, il suo corpo clonato sta invecchiando ad un ritmo innaturalmente veloce e gli restano solo sei mesi di vita. La sua missione è rintracciare ed eliminare Liquid Ocelot (l'amalgama di due precedenti protagonisti, Liquid Snake e Revolver Ocelot), il quale controlla segretamente cinque dei più grandi eserciti mercenari al mondo. Forte di una potenza militare analoga a quella degli Stati Uniti, Liquid intende trasformare il pianeta nell'utopistica Outer Heaven.

È facile leggere nel prematuro invecchiamento di Snake un riferimento alla fatica spesso lamentata da Kojima nel gestire il suo studio e nel sostenere la pressione esercitata delle aspettative di milioni di fan

vista, come in *Snake Eater*, sebbene la procedura sia meno laboriosa grazie alla nuova tuta Octocamo di Snake (vedi 'Gadgets of the Patriot'). Quasi a simbolizzare l'allontanamento dallo stealth formale, Kojima Productions ha abbandonato la classica postura spalle al muro in favore di un uso più realistico della copertura.

Sebbene l'entità del cambiamento che *Guns of the Patriots* intende apportare allo stile di gioco classico sia considerevole, dal punto di vista tematico non farà che rafforzare le edizioni precedenti. Malgrado la sua violenza, il suo feticismo verso le armi e il suo militarismo, la serie di *Metal Gear* ha sempre veicolato un forte messaggio pacifista. La profonda diffidenza di Kojima verso il conflitto è evidente sin dall'inizio, ed era infatti alla base del primo *Metal Gear* per MSX del 1987. L'idea di approntare un gioco basato sullo stealth era in parte una reazione al fatto che nei videogiochi la distruzione fosse fino ad allora vista come l'unico strumento per superare un ostacolo. Kojima era semplicemente stanco delle sparatorie e voleva che i giocatori provassero invece a nascondersi. Come *MGS4*, anche l'originale *Metal Gear* proponeva l'idea di una nazione gestita da mercenari chiamata Outer Heaven, intenta ad ammassare potenza devastante per combattere le forze politiche che manipolano e tradiscono continuamente i loro soldati. In quel caso, a capo di tutto c'era Big Boss, il comandante e padre genetico di Solid Snake (nonché il protagonista dei prequel

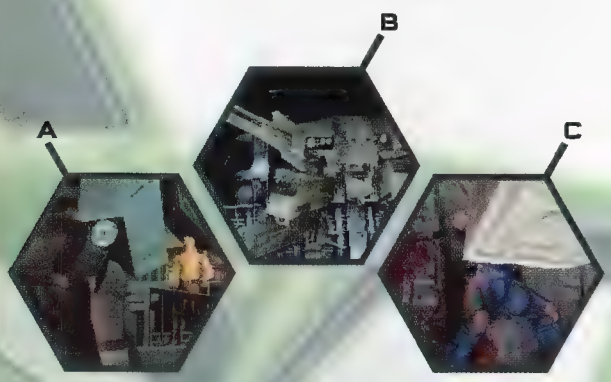
CODEC MOMENT
METAL GEAR SOLID
"METTI IL CONTROLLER A TERRA"

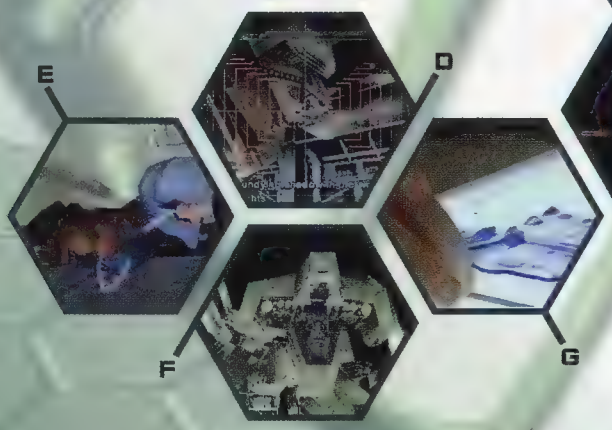
Il surreale confronto fra Solid Snake e Psycho Mantis è uno dei più memorabili della saga di *Metal Gear*, nonché fulgida testimonianza della propensione di Hideo Kojima verso lo sfruttamento 'estremo' dell'hardware su cui opera e l'abbattimento del confine che normalmente separa la realtà dalla virtualità. Stuzzicando il giocatore con i segreti raccolti dalla sua memory card, 'spegnendo' il televisore e rivolgendo il controller (nonché la compagna Meryl) contro di lui, Mantis ha dimostrato che se esiste qualcosa di meglio di un avversario potente, è un avversario pieno di risorse.

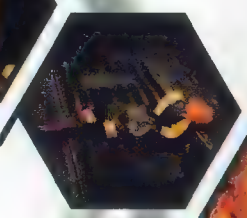
Le connotazioni di questa trama sono significative, ma si considerino prima le implicazioni in termini di gameplay. La rigida struttura basata sull'infiltrazione di basi nemiche, sposata dalla maggior parte degli stealth game, è stata abbandonata. I soldati che Snake incontrerà non saranno necessariamente amici o nemici, e

Metal Gear ha sempre veicolato un forte messaggio pacifista. La profonda diffidenza di Kojima verso il conflitto è evidente sin dall'inizio

spetterà al giocatore leggere e manipolare il campo di battaglia per raggiungere il suo obiettivo. Snake sarà in grado di aiutare una parte e opporsi ad un'altra liberamente. La flessibilità tattica si preannuncia pertanto significativamente maggiore: per esempio, lo stato emotivo dei soldati avrà conseguenze sulla loro vigilanza e predisposizione a braccare Snake, e sarà possibile semplicemente spaventarli. Uno scenario più dinamico, plasmato dalle devastazioni della guerra, offrirà coperture meno affidabili, stimolando l'improvvisazione e determinando la necessità di nascondersi in piena







CODEC MOMENT
METAL GEAR SOLID

"UN'OMBRA IMMORTALE, IN UN MONDO DI LUCI"

Diversamente dall'epilogo di *Sons of Liberty*, le morti di Gray Fox e Liquid Snake, assieme alla distruzione del Metal Gear Rex, avevano se non altro chiuso una serie di questioni senza aprirne altre: un buon segno per chi si aspetta il gran finale da *MGS4*. Come sempre, il risultato potrebbe essere maggiore della somma delle parti. Nel caso di *MGS* si è trattato di una ricca collezione di tropi del film d'azione, tra cui un combattimento a mani nude in posizione precaria, una donzella in difficoltà, l'imminente esplosione di una bomba, un sacrificio altruistico dell'ultima ora e l'inevitabile monologo 'ti dirò tutto prima di ucciderti'.

Snake Eater e *Portable Ops* sotto il nome in codice di Naked Snake). Come a ribadire la ciclica futilità della guerra, egli tradisce Snake come i suoi comandanti avevano tradito lui.

Questa tematica è stata riproposta nei successivi capitoli della serie, dalla diserzione degli ex-commilitoni di Snake, l'unità FOXHOUND, in *Metal Gear Solid*, alle utopistiche ambizioni dell'unità ribelle FOX in *Portable Ops*. Su tutti si distende l'ombra della paranoia nucleare nella forma del Metal Gear, l'arma segreta che Snake deve rintracciare e distruggere. Ovviamente, questo genere di tema apocalittico è onnipresente nella cultura nipponica dall'epoca dei bombardamenti nucleari su Hiroshima e Nagasaki alla fine delle Seconda Guerra Mondiale, ma raramente è stato affrontato in maniera tanto esplicita. L'incubo nucleare di Kojima è un mech gigante dalle inquietanti connotazioni animali, mentre i protagonisti dei suoi giochi, buoni o cattivi che siano, sono cloni o frutto di alterazioni genetiche, per certi versi degli automi, raramente nel pieno controllo delle loro azioni.

Non si sa ancora se ci sarà un Metal Gear nucleare ad accogliere chi arriverà alla fine di *Guns of the Patriots*. Sarebbe sorprendente se non ci fosse, ma per certi versi non c'è ne sarebbe bisogno considerata la presenza dei Gekkou, piccoli mech biomeccanici prodotti in massa per la guerriglia urbana. Queste agili e potenti macchine da guerra sono un inquietante mix di gambe organiche e torrette robotiche, e anch'esse presentano caratteristiche animali: barriscono come tori inferociti e addirittura urinano. I Gekkou sono nemici più intimi e onnipresenti dei tradizionali Metal Gear: dove questi ultimi incombevano come una minaccia a metafora del rischio nucleare associato alla Guerra Fredda, i Gekkou di *MGS4* servono a sottolineare l'idea di una guerra su larga scala ormai divenuta routine quotidiana. La loro violenza non è apocalittica, ma fisica e vivace. Si direbbe che l'apprensione di Kojima circa la Guerra Fredda sia stata messa da parte per far spazio a questioni politiche più attuali.

Ovunque condurrà la sua trama, lo scenario di *Guns of the Patriots*, per quello che appare adesso, forma il manifesto pacifista più chiaro e completo della serie. La guerra viene vista come un eterno conflitto auto-alimentato, avulso da ogni ideologia, fine a se stesso e assolutamente inutile. E, cosa più

La tuta Octocamo di Snake è un'ovvia estensione delle mimetiche viste in *Snake Eater*. Non dev'essere facile realizzare una tuta del genere che appaia gradevole pur essendo invisibile. Ma con Yoji Shinkawa niente è impossibile

importante, *Guns of the Patriots* porrà Snake nel bel mezzo di questa guerra, per illustrare meglio il punto. Ma la particolarità dei giochi di *Metal Gear* non sta solo nella loro inquadratura politica e nel messaggio pacifista. I circoli viziosi con cui hanno a che fare sono anche personali.

Quasi a rafforzare ulteriormente la futilità del conflitto, in *Metal Gear* spesso non ci si limita a combattere per la propria causa, ma di fatto contro se stessi. Quando in *Metal Gear Solid* si scopre che Solid Snake è un clone di Big Boss, i due episodi per MSX vengono retroattivamente riscritti come tragedie edipiche in cui Snake ha combattuto e ucciso non solo il suo mentore, ma anche suo padre e la sua immagine speculare. Sempre in *MGS*, l'antagonista è Liquid Snake, un altro clone di Big Boss e pertanto il fratello gemello di Solid. Proprio come Big Boss, Liquid ha tradito Snake, fingendosi il suo allenatore Master Miller e portandolo ad attivare il Metal Gear.

GADGETS OF THE PATRIOTS

Come i film di James Bond [illegible] Metal Gear pone una certa enfasi sul [illegible] dei gadget, anche quando si tratta solo di un pacchetto di sigarette. Guns of the Patriots propone due nuovi strumenti tecnologici: la tuta Octocamo e il robot MK-II. La prima lanciata da pretesto per un'evoluzione in chiave high-tech del sistema di mimetizzazione introdotto in Snake Eater e permette a Snake di 'fondersi' con qualsiasi texture entri in contatto. L'MK-II, invece, è un piccolo aiutante [illegible] in [illegible] e dotato di [illegible] tentacoli che gli permettono di afferrare oggetti e trasmettere stordenti scariche elettriche.

L'arsenale del gioco, più testato rispetto in passato ma incluso di armi più "fantasiose" per ragioni di game design, può essere pesantemente modificato con add-on quali lancia granate, monocoli, puntatori laser e silenziatori. Da questo punto di vista Kojima Productions promette una sorprendente varietà. Esiste anche la possibilità che ci sia un elemento collezionistico che incoraggi i giocatori a scambiarsi le armi tra loro.

Kojima conferma la presenza di una qualche funzionalità online ma è possibile che non venga inclusa nella prima release del gioco, bensì resa disponibile successivamente via download o all'interno di un'edizione speciale (come nel caso di *Subsistence*). È infine certa la compatibilità con PSP ma in che modo si esprima e con quali impieghi non è ancora noto.

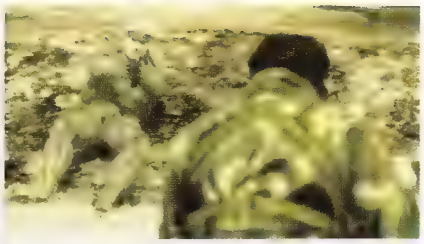
Considerato l'entusiasmo con cui Kojima esplora ogni genere di interazione nei suoi giochi, il supporto del tilt sensor è scontato, sebbene non ancora confermato. L'ultimo trailer ha mostrato la possibilità di mirare in prima persona da posizione supina, con l'arma direzionata orizzontalmente lungo una linea parabolica. Ideale per un sistema di input basato sull'inclinazione del controller.

CODEC MOMENT

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

"NEL METAL GEAR C'È POSTO PER UNO SOLO"

Nel decretare il passaggio di Revolver Ocelot (qui sotto l'influenza dell'avambraccio di Liquid Snake trapiantatogli dopo *MGS*) dal ruolo di incidentale comparsa a quello di antagonista di primo piano, la scena del furto del Metal Gear Ray forniva una sbalorditiva dimostrazione della potenza di PS2, ribadendo altresì la maestria di Kojima nello sfruttamento dei suoi nuovi strumenti di regia. Al di là dello spettacolo, quella sequenza inaugurava una nuova era di espressività motion captured e cinematografia virtuale, stabilendo un paradigma qualitativo che ancora oggi, nell'attesa di *Guns of the Patriots*, non trova un degno rappresentante nemmeno sulle console di nuova generazione.



Alla luce del nuovo contesto bellico, il combattimento sarà più diretto e frontale. Non è chiaro se Kojima sfrutterà i controlli motion-sensitive del Sixaxis per esaltare quest'aspetto

CODEC MOMENT
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

"SPEGNI LA TUA CONSOLE IMMEDIATAMENTE!"

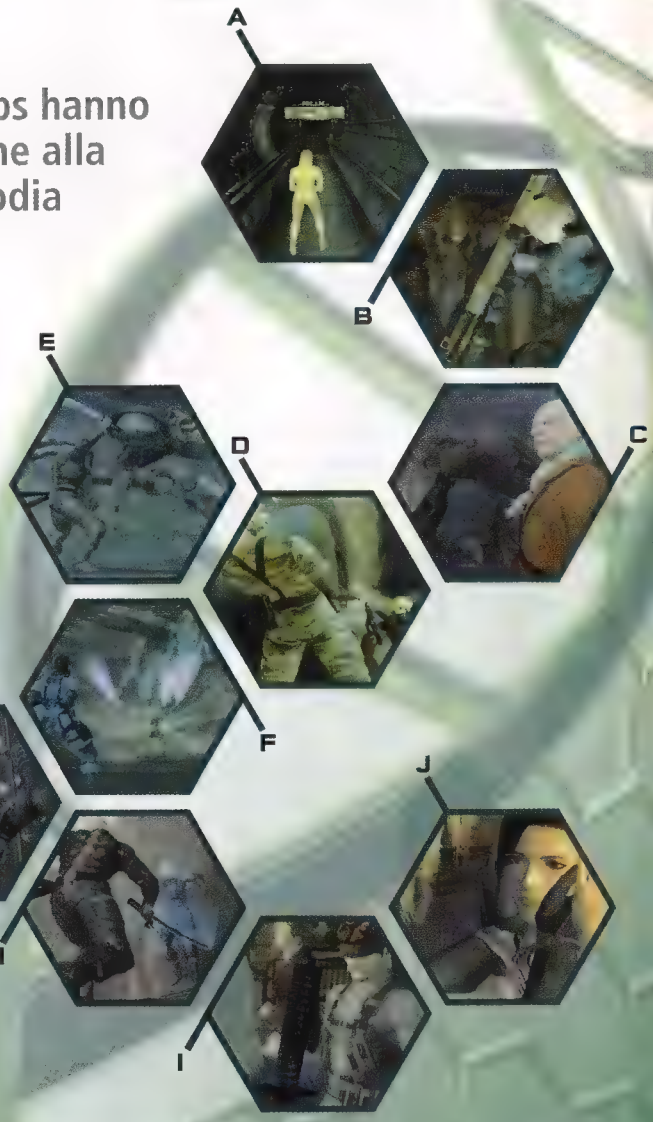
Non pago di aver giocherellato con i sistemi di input in *MGS*, Kojima approfitta delle fasi finali di *MGS2* per sabotare ogni aspetto dell'interfaccia uomo/macchina. Le conversazioni via codec soccombono a distorsioni di audio e realtà, mentre l'identità e le motivazioni del Colonnello diventano sempre più improbabili ad ogni sua parola. Con la sua finta schermata 'Fission Mailed', con i suoi intrusivi flashback di *Metal Gear* per MSX e con i suoi insensati FMV sexy, *MGS2* è un promemoria non solo sull'importanza del design dell'informazione, ma anche sul suo potenziale.

L'esistenza di un terzo clone, Solidus Snake, viene rivelata in *Sons of Liberty*, e di nuovo si tratta del 'cattivo di turno'. Come se questi rapporti di parentela genetica non bastassero, Solidus era stato quasi un padre per Raiden, l'inatteso protagonista di gran parte del gioco, e con la sua uccisione la serie conosce un secondo, metaforico parricidio. Il processo di invecchiamento accelerato aveva inoltre reso Solidus simile a Big Boss, così come lo è Solid Snake in *Guns of the Patriots*.

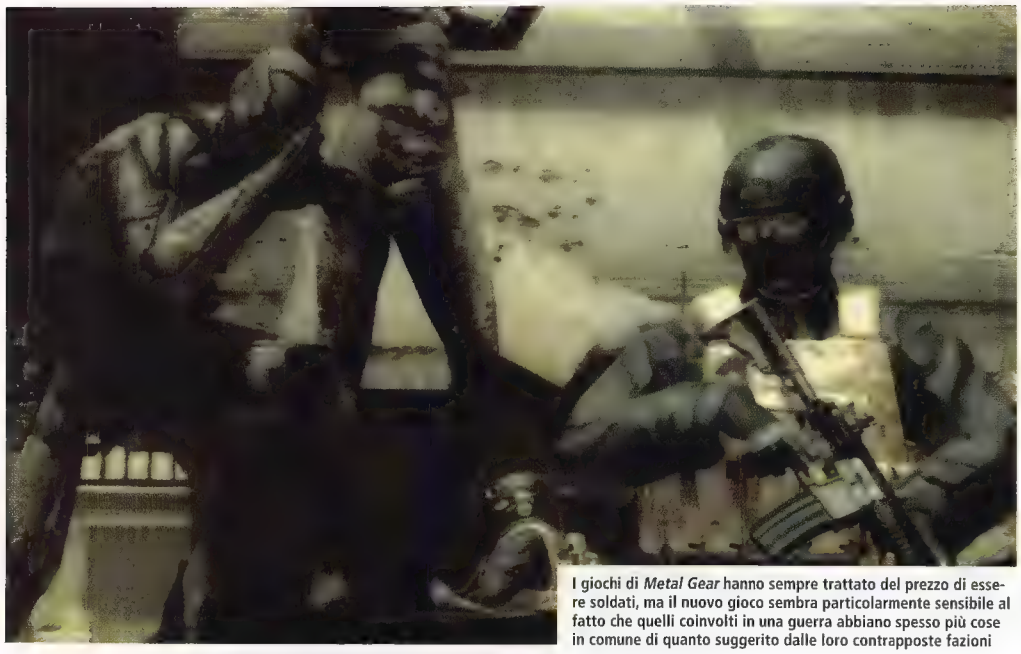
Snake Eater e *Portable Ops* hanno rafforzato il messaggio che alla fine si diventa ciò che si odia tratteggiando l'originale Big Boss come un eroe quasi uguale a Solid Snake, impegnato in avventure quasi identiche. Ora *MGS4* resuscita Liquid Snake facendo sì che la personalità di quest'ultimo si impossessi completamente del corpo di Revolver Ocelot, al quale, come visto in *Sons of Liberty*, era stato impiantato il braccio di Liquid in sostituzione di quello perso per mano (o meglio, per lama) di Grey Fox in *Metal Gear Solid*. Un altro gioco, un'altra versione di se stesso da distruggere per Solid Snake.

Ma forse in *Guns of the Patriots* il peggior nemico di Solid sarà proprio lui. Ovviamente questo aspetto è avvolto nel mistero, visto che i giochi di Kojima con l'identità tendono ad offrire i maggiori colpi di scena (l'ultimo trailer ha sollevato diversi interrogativi mostrando brevemente uno Snake giovane. Un altro clone forse? O una maschera?), ma sembra chiaro che Snake combatterà una battaglia contro il suo corpo in decadimento, necessitando regolari iniezioni di un siero non meglio specificato e dovendo impiegare spesso manovre passive (come fingersi morto) per evitare il confronto diretto. Questo stratagemma potrebbe fare da pretesto per una versione 'potenziata' delle meccaniche di sfinimento viste in *Snake Eater*, dove Snake si indebo-

Snake Eater e Portable Ops hanno rafforzato il messaggio che alla fine si diventa ciò che si odia



I Gekkou affrontati da Snake sono già di per sé terrorizzanti per dimensioni e armamento. Ma i loro tratti animaleschi, barrendo e piombando sulla loro preda, li rendono doppiamente disturbanti e intimidatori



I giochi di *Metal Gear* hanno sempre trattato del prezzo di essere soldati, ma il nuovo gioco sembra particolarmente sensibile al fatto che quelli coinvolti in una guerra abbiano spesso più cose in comune di quanto suggerito dalle loro contrapposte fazioni

totesti intellettualizzati non possono spiegare la popolarità e il successo della serie. O forse sì?

Non è una coincidenza che l'epopea di *Metal Gear* sia decollata con *Solid* per PlayStation, e che Sony da allora la tenga stretta al suo grembo. Sony anelava a ridefinire l'immagine del videogioco, e l'ambizione di Kojima era quella di ridefinirne la sua portata. Il gioco da lui prodotto era emblematico di tutto ciò che il marketing PlayStation prometteva: sofisticato, emotivo, cinematografico, narrativamente complesso. Non era importante che i giocatori si appassionassero in maniera significativa alle sue tematiche più serie. Era importante che fossero lì a dare validità alla forma di intrattenimento, conferendole un peso e un sapore molto differenti.

È per questa ragione che i giocatori hanno tollerato il più grande effetto collaterale delle ambizioni narrative di Kojima: le interminabili scene di intermezzo necessarie per esporre le labirintiche cospirazioni e per generare quella drammaticità che il gameplay a base di suspense ed elusione del confronto non poteva offrire. Quei filmati finivano per mettere il gioco in disparte, ma per un po' era proprio quello che ci voleva, non per una qualche riluttanza a giocare, ma per vedere le cose in prospettiva e per respirare dopo aver trattenuto il fiato a lungo.

Metal Gear Solid era un gioco che non aveva paura di fare ciò che altri media avevano fat-

liva gradualmente se non assumeva del cibo. E a sorvolare tutto questo c'è lo spettro di quell'immagine dello Snake suicida mostrata nel trailer dell'E3, e con essa l'indizio di un'autodistruzione definitiva, l'implicazione che si tratti dell'unico modo per spezzare il cerchio.

Per quanto operistica, la narrazione di Metal Gear veicola un potente messaggio su una costante della natura umana: l'inevitabile lotta contro se stessi

Per quanto operistico e poco plausibile, questo aspetto della narrazione di *Metal Gear* veicola un potente messaggio su una costante della natura umana (l'inevitabile lotta contro se stessi) e mette brillantemente in parallelo le dimensioni politiche delle storie, evitando nel contempo ogni polarizzazione buoni vs cattivi. Ma per quanto possano dire molto circa il creatore del gioco, questi oscuri sot-

CODEC MOMENT

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

"LA CULATTA È LUCIDATA A SPECCHIO..."

Sebbene meno plateale dell'inclusione di Raiden al posto di Snake, l'idea di fare di un guerriero come Naked Snake una sorta di James Bond senza smoking (finite il gioco per saperne di più) ha segnato una riscoperta post-*MGS2* delle libertà creative di Kojima, e soprattutto del suo desiderio di divertirsi. Come se le occhiate in soggettiva lanciate al seno di Eva non fossero abbastanza, Snake si produce anche nell'accaldata analisi in stile Patrick Bateman di una pistola Colt M1911A1 cal. 45ACP pesantemente modificata.

CODEC MOMENT
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
"LA FORMA D'ESPRESSIONE DEFINITIVA"

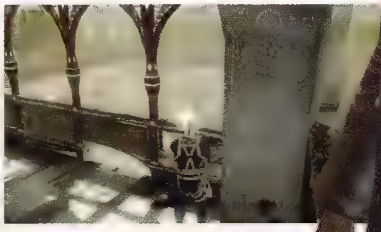
Esempio perfetto delle capacità drammaturgiche di Kojima è la scena in cui Naked Snake viene catturato, appeso al soffitto come un quarto di bue e torturato per mano di Volgin. Attorno a lui si scontrano le personalità più forti della storia, mentre la brutalità della sequenza esplode vivace attraverso fiotti di sangue e una vescica incapace di trattenere l'urina a seguito dell'ennesima scarica elettrica. L'influenza di Motosada Mori è evidente nei 'giochi di mani', tra i quali spicca la particolarissima roulette russa del giovane Ocelot.

to, e non si è mai preoccupato di farlo bene o male (in quanto a dialoghi, recitazione, trama e regia, *Metal Gear* talvolta vira dall'eccellente al goffo in un batter di ciglia). Ed era anche un gioco incurante degli spazi negativi di non-interazione, silenziosi, immobili. Il genere stealth sarà anche diventato un cliché da allora, ma all'epoca (certamente nel 1987, ma anche nel 1998) era un rovesciamento della costante bagarre di input e output che caratterizzava i videogiochi della prima era. Questo fu essenziale per una forma d'arte che attraversava il suo tumultuoso periodo adolescenziale.

E infine, era un gioco che, contrariamente alle apparenze e al comune malinteso che in realtà desiderasse essere un film, non aveva paura di essere un gioco. Al punto da dichiararsi apertamente come tale. Questa è un'altra caratteristiche chiave dell'opera di Hideo Kojima, una caratteristica che, diversamente dai temi trattati, si esprime attraverso l'umorismo. Da quando Big Boss disse a Solid Snake di arrendersi e spegnere l'MSX, i giochi di *Metal Gear* abbattono ripetutamente il quarto muro per rivolgersi direttamente al giocatore. *Metal Gear Solid* chiedeva di trovare un indizio sulla custodia di un CD, intendendo la confezione del gioco, mentre Psycho Mantis usava la telecinesi (la funzione di vibrazione) per muovere il controller a suo piacimento dopo aver chiesto al giocatore di poggiarlo per terra. Le varie edizioni della serie (in particolare quelle speciali del secondo e terzo capitolo, *Substance* e *Subsistence*, e lo stesso *Snake Eater*) contengono una crescente quantità di scherzi e battute, in particolar modo concernenti l'adozione di Raiden come protagonista in *Sons of Liberty*. Kojima è inoltre sorprendentemente felice di lasciare che Snake si incontri con altri suoi colleghi del mondo dei videogiochi, come le scimmie di *Ape Escape* in *Snake Eater* o la line-up di personaggi Nintendo nel prossimo *Super Smash Bros Brawl*.

Proprio come Snake, la guerra e la natura umana, Hideo Kojima pone *Metal Gear* in conflitto con se stesso: un gioco serio che non vuole prendersi troppo seriamente. *MGS4* sembra esserne una contraddizione produttiva piuttosto che distruttiva, dato che questo equilibrio è al centro di una serie che ha saputo conservare il suo charm e la sua vitalità per 20 anni, 10 dei quali trascorsi sotto i riflettori. Ogni indizio porta a pensare che *MGS4* continuerà questa tradizione, espandendone però le possibilità. C'è solo una preoccupazione. *Metal Gear* è diventato quello che è prendendo una posizione e tenendosi ad una certa distanza dal resto, ma così facendo si trova oggi in contrasto con la moda dell'immersione totale e della narrazione soggettiva. È finita l'era del vecchio guerriero? Kojima, il quale promette che questo sarà il suo ultimo *Metal Gear*, pensa che potrebbe essere così.

"È difficile uccidere un eroe", ammette. "Ma ad essere onesti vorrei farlo. Il prossimo anno sarà il suo ventesimo anniversario. Voglio svelare tutti i segreti. Voglio chiudere la saga. Non so cosa farà chi prenderà il mio posto. Forse sentirà il bisogno di tornare su Solid Snake, magari di aprire un nuovo capitolo. Per quanto mi riguarda, *MGS4* offrirà tutto ciò che ho sempre desiderato".



È confermato che Otacon comunicherà con Snake attraverso il suo piccolo mech MK-II. Anche quest'ultimo è in grado di nascondersi alla vista del nemico, sebbene impiegando un più 'tradizionale' sistema di mimetizzazione ottica

BIG BOSS

A riprova del fatto che Snake non è mai da solo nell'affrontare nuove sfide, il suo creatore descrive le tribolazioni di chi diventa vecchio e potente nella casa di Kojima

Per un uomo che da sempre si trova a rispondere a domande sui suoi giochi e su se stesso, fondare un nuovo studio non deve avergli reso la vita più facile. Cosa significa il nome Kojima Productions per l'autonomia di chi ci lavora? Cosa significa il suo simbolo, lo stesso dell'organizzazione FOX nel primo *Metal Gear*, per il suo portfolio? **Videogiochi** prova a cercare delle risposte durante una visita presso il quartier generale di Roppongi Hills, Tokyo.

È da diverso tempo che manifesta il desiderio di creare un suo studio, in cui sviluppare i giochi che ha sempre desiderato fare. La realtà di Kojima Productions le ha fatto cambiare idea?
Un gioco ha bisogno di un producer, e un producer deve avere capacità gestionali. Adesso quando sviluppo un gioco, non devo solo produrlo, ma anche gestire la società. Questo ti impedisce di usare tutto il tempo che hai in maniera creativa. Ho 43 anni e non ho la stessa vitalità di quando ero più giovane, pertanto in quei momenti in cui posso lavorare mi piacerebbe trascorrere quanto più tempo possibile creando. Ma devo ancora trovare qualcuno che possa condurre il lavoro amministrativo al posto mio. Ci tengo a precisare che non ho creato una nuova società per lavorare come freelance. Konami non mi dispiace affatto.

Allora perché creare Kojima Productions?
Be', il mio team o reparto era precedentemente incluso nella divisione game software del gruppo Konami. Ma questa mia nuova società non deve trattare solo videogiochi: fa anche giocattoli, alimenti, riviste, musica, video e contenuti per l'online e i telefoni cellulari. Ci ha dato delle possibilità che prima non avevamo.

E per quanto riguarda quei giochi che ha 'sempre desiderato fare', quanto è lungo l'elenco di quelle idee?
Ho parecchie idee, ma mi riesce difficile esprimerle a parole: sono difficili da spiegare. Quando possibile, le assegno a qualcuno di cui ho piena fiducia e quindi ci lavoro sopra come producer. Purtroppo, dal momento che devo dividere il mio tempo fra gestione e produzione, non posso lavorare su tutte le idee che ho e quindi mi si accumulano nella testa.

I giochi *Kabutore* e *Boktai* sono il risultato di alcune di quelle idee?
È così per *Boktai*, ma l'idea per *Kabutore* è stata di Okamura. L'ha proposta una mattina, durante un meeting di un'ora, e l'ho trovata

così interessante da decidere di concretizzarla. Pertanto vi sto lavorando come producer supportandone lo sviluppo.

Si considera una figura paterna?
Mi piace considerarmi un amico, ma sì, potrei in effetti essere visto come un padre. Non riesco a frenare il desiderio di essere lì dove i giochi vengono sviluppati, e sebbene ci siano 550 persone a cui badare, ho comunque bisogno di stare con loro. Se ne resti fuori anche solo per sei mesi diventa molto difficile ritornarci, e quando diventi un dirigente c'è la forte possibilità che questo accada. Io voglio evitarlo. Per quanto mi riguarda, mi considero allo stesso livello di chiunque in Kojima Productions: mangio lo stesso cibo, sebbene abbia un collo più lungo quando si tratta di guardarsi attorno e trovare visioni.

Ma con così tanti progetti in sviluppo presso lo studio, non nasce il desiderio di controllarli tutti?
Ho bisogno di vedere come sta procedendo ogni progetto, ma se ne vengo coinvolto troppo sento il bisogno di seguirli fino alla fine. Quindi cerco di pormi dei limiti: di un progetto controllo giusto il design, di un altro la produzione e così via. Se è un progetto personale (come *MGS*) lo sviluppo completamente fino alla fine. Ma se qualcuno mi propone un'idea interessante allora traccio una linea in modo che possa svilupparla liberamente, come l'ha immaginata.

Durante una discussione con Suda 51 di Grasshopper trasmessa su Hidechan [vedi 'Radio Hideo'], ha espresso l'interesse di realizzare un gioco testuale. Vuole ancora farlo?
Mi piacerebbe davvero, ma so che non venderebbe. Semplicemente è una cosa che non puoi fare al giorno d'oggi.

Trova del tempo per giocare a qualcosa di recente?
Non molto. Inizio certi giochi, ma raramente li finisco. Spesso chiedo alla gente di giocarli per me! Cerco di giocare ai titoli importanti come *Gears of War*, ma trascorro molto del mio tempo libero in viaggio, e durante quel periodo ascolto musica o leggo un libro.

"Ci sono troppi giochi di zombi là fuori. Dovesse arrivare il momento giusto, allora mi prenderò del tempo per prepararne uno"

Dal momento che è un grande fan de 'L'alba dei morti viventi', avrà trovato interessante il gioco *Dead Rising* di Capcom.
È ottimo. Ci ho giocato al TGS, ma, di nuovo, non ho avuto il tempo di arrivare alla fine della demo.

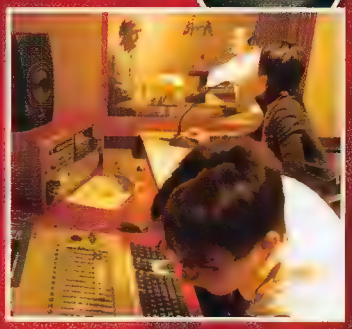
Ha mai pensato di realizzare uno zombie game lei stesso?
Almeno una volta. Ma l'idea che ho io è un po' diversa. Non è tanto la figura del morto vivente che mi interessa, quando il fatto di poter trasformare le persone semplicemente mordendole: sarebbe un eccellente sistema di gioco!

So che un gioco del genere è già stato realizzato [riferendosi probabilmente agli *Outbreak* della serie *Resident Evil*], ma mi piacerebbe offrire una versione veramente online. Immaginate una grande città in cui la metà degli abitanti siano zombi. Gli utenti si iscriverebbero, entrerebbero nella città e verrebbero morsi. A quel punto diventano non-morti e non possono controllare il loro personaggio. Tutto quello che possono fare è modificare gli angoli di ripresa. Alla fine vedrebbero il loro personaggio attaccare altri utenti, a pagamento! L'unico modo in cui potrebbero fermare questa cosa è registrando un altro account, andando alla ricerca della versione zombificata di se stessi e quindi uccidendola. Ovviamente esiste il rischio che il secondo personaggio venga morso a sua volta.

È proprio un gran bel modello di business online.
Infatti! Se non riesci ad uccidere te stesso, puoi chiamare un amico e chiedere aiuto. 'Per favore uccidi il mio zombi, sta vagando a quell'indirizzo'. Quando il numero degli zombi supera quello degli umani il gioco finisce.

Seriamente, ora...
Ad essere onesti, ci sono troppi giochi di zombi là fuori. Quando dovesse arrivare il

RADIO HIDEO



Dopo il debutto dell'anno scorso come installazione permanente al TGS, l'adesso bilingue (giapponese/inglese) Hidechan! Radio è ben più di un semplice podcast: è un canale di comunicazione permanente fra Kojima Productions, i suoi fan e i suoi colleghi. "La gente della mia generazione era abituata ad ascoltare programmi radiofonici al punto da basarci le proprie vite: potevi chiedere qualsiasi cosa sulla vita personale o sulla famiglia", spiega Kojima. "Ma oggi questo non c'è più. Internet è molto popolare, certo, ma non abbastanza da permettere a tutti di parteciparvi. Ha un suo linguaggio, spesso aggressivo piuttosto che accessibile. Quando ho assistito all'esplosione dei blog due anni fa, mi sono reso conto che i creatori di giochi devono avere un rapporto diretto con gli utenti. Così ho iniziato il mio blog come un test, ed è diventato proprio ciò che mi aspettavo: un'esperienza simile alla radio in cui la gente mi chiedeva cose circa le loro vite personali.

"Ma allo stesso tempo era come se i suoi lettori fossero tristi, nascosti dietro nickname e intenti a cercare di comunicare questioni importanti a parole. Inoltre, scrivere con una tastiera può essere difficile quando non hai molto tempo a disposizione. Così sono passato alla radio. Ora, quando la gente pensa che i creatori di giochi guidino auto sportive, indossino vestiti costosi e siano sempre in compagnia di belle donne, posso rispondere che non è affatto così."

momento giusto, allora mi prenderò del tempo per prepararne uno. Molto seriamente.

E per quanto riguarda idee completamente nuove? In altre interviste si è espresso positivamente su DS e Wii: sono l'inizio di una nuova era creativa?
DS e Wii offrono nuove sfide in termini di idee, ma hanno tecnologie radicate nella vecchia generazione. Dispongono di caratteristiche inedite che ci permettono di fare qualcosa di diverso, ma mi sarebbero piaciute di più se avessero avuto più potenza, una risoluzione grafica superiore e una migliore capacità di gestire la fisica in tempo reale.

Diverse promesse di PS3 devo ancora concretizzarsi però. Pochi giochi sono riusciti a raggiungere i 60fps o una risoluzione di 1080p. È davvero importante?
Non è che mi importi così tanto. Non credo che la cosiddetta 'full HD' abbia una qualche rilevanza nell'esperienza di gioco. Ciò che mi importa è come ricreare un sorriso umano o una risata.

Allora, com'è questa PlayStation3?
Non sto sviluppando su PS3 perché è l'hardware migliore. Non è il mio approccio. Puoi trovare la stessa potenza su PC e credo che Xbox 360 possa offrire risultati visivi simili. Le console di nuova generazione mi interessano per quello che sono in grado di offrire in termini di esperienza. Puoi immaginare un *Metal Gear* in cui puoi interagire con tutto, distruggere tutto, andare ovunque desideri. Ma il game design deve intervenire per mettere ordine. Se i giochi diventassero totalmente liberi allora chiunque potrebbe farli.

Ad esempio, puoi offrire la possibilità di sparare ad un nemico attraverso un finestra al secondo piano o da una lunga distanza. Ma devi valutarne il significato nell'ambito dell'esperienza ed anche l'impatto che avrà sulle richieste del sistema. Devi trovare il punto di equilibrio fra grafica, grado di libertà e la dimensione dell'ambiente. Pertanto, in un certo senso, la potenza non cambia necessariamente l'equazione dato che le sue variabili restano le stesse.

PS3 ha però avuto una lenta partenza. Non è preoccupato di quale sarà lo stato del mercato PS3 quando uscirà *MGS4*?
Ad essere onesti non sono preoccupato. Recupererà col tempo. Magari *Final Fantasy* sarà il titolo che imprimerà un'accelerazione alla sua crescita. Sebbene Wii sia una macchina molto interessante, le persone della mia età vogliono divertisti secondo il proprio ritmo. Come per i libri, la radio e i film, vogliono giochi che offrano un'esperienza rilassata. C'è ancora questa esigenza e, per certi versi, *Metal Gear* vuole soddisfarla.

SUNS OF LIBERTY

Infilando stealth, azione, role-playing, spaghetti western e vampirismo in cartucce per GBA, i giochi della serie *Boktai* sono tanto sperimentali e impegnativi quanto implica la loro reputazione (di essere 'l'altra serie di Kojima'). Ma il sensore solare che determina come e quando giocarci ha impedito alla popolazione scandinava di goderne pienamente. Il producer **Kensuke Yoshitomi** spiega come la serie abbia risolto il problema riconsegnando il sole nelle mani dei giocatori con *Lunar Knights* per DS.

Cos'è successo al sensore solare di *Boktai*?
Abbiamo ricevuto diversi commenti sul gioco, ma uno ci ha fatto davvero riconsiderare la nostra strategia. Le persone che vivono nei paesi nordici ci dicevano 'non abbiamo avuto sole neanche oggi, quindi non possiamo sconfiggere il boss'. Mr. Kojima ha detto che bisognava cambiare. Mentre stavamo lavorando alla terza edizione per GBA, pensavamo a come fare in modo che chiunque potesse giocarci, anche usando quel sensore. Ma poi abbiamo saputo che Nintendo aveva un nuovo portatile in cantiere: 'Ragazzi, sembra che si chiamerà Nitro e che avrà due schermi'. Poco tempo dopo è arrivata una e-mail di Mr. Kojima in cui diceva: 'Il sole va in quello superiore!'. È così che il concept è cambiato.

La trasformazione di GBA in GBA SP ha spostato l'ingresso per le cartucce dalla parte superiore a quella inferiore. Questo ha danneggiato i giochi di *Boktai*?
Ad essere onesti, quando fu annunciato SP eravamo molto in ansia dal momento che il nostro sensore avrebbe avuto un orientamento molto diverso. Ma poi abbiano ricevuto la console, abbiamo provato il gioco e sembrava funzionare. Nessuno si è lamentato.

Per molti, Kojima Productions è *Metal Gear*. Non teme che l'associazione con Kojima possa distorcere le aspettative circa i contenuti di *Lunar Knights*?
Non credo. Considero l'etichetta di Kojima Productions come un brand e anche un sigillo di qualità: significa che Hideo Kojima ha controllato e approvato il contenuto e la qualità del gioco. È una cosa positiva. Durante lo sviluppo presentavo demo periodicamente, ricevendo commenti e correzioni.

Inoltre *Boktai* è come una versione per bambini di *Metal Gear*. C'è lo stealth: bisogna nascondersi dai vampiri. Abbiamo dirottato il gioco dall'action-RPG verso qualcosa di molto più action-oriented, pertanto, al di là del sensore solare, il nostro obiettivo era quello di offrire un'esperienza simile a *Metal Gear Solid*. Non siamo così diversi dagli altri team che lavorano qui.

AZIONI E OBBLIGAZIONI

Concepito per insinuarsi nella scia dei 'training game' per DS, *Kabushiki Baibai Trainer Kabutore* è un gioco che insegna a scambiare titoli sulla Borsa di Tokyo, pertanto avulso da riferimenti cinematografici e mech imponenti. Per **Noriaki Okamura**, producer responsabile di *Metal Gear Acid 2* e *Portable Ops*, ha significato un deciso cambiamento di genere.

***Kabutore* sembra quasi incompatibile con l'immagine tradizionale di Kojima Productions.**
Be', in Kojima Productions si dice che Okamura sia lo specialista della roba inusuale! Seriamente, non pensavo che *Kabutore* potesse essere realizzato qui. Un paio d'anni fa ho sviluppato un certo interesse per le azioni di Borsa. Era un periodo in cui il Giappone ci andava pazzo. La Borsa di Tokyo stava andando bene e si potevano comprare un sacco di libri sull'argomento. Cosa che ho fatto, e mi sono reso conto che ci si poteva creare un gioco. Sebbene desiderassi farlo per interesse piuttosto che per educare, volevo che fosse serio in modo tale che le persone potessero ricavarne qualcosa. In termini di qualità e di modalità di sviluppo, rientra perfettamente nel quadro generale di Kojima Productions.

C'è molta comunicazione fra i vari team di Kojima Productions o lavorate separatamente?
Ogni mattina c'è una riunione di un'ora in cui director e producer si riuniscono attorno a Kojima. Durante quell'ora discutiamo di progressi e problemi, e sottoponiamo anche nuovi progetti e idee. Pertanto in queste circostanze c'è molta comunicazione fra i team. Ovviamente ci sono volte in cui ci parliamo anche durante l'orario lavorativo.

Ha mai l'impressione che qualcuno la osservi da dietro le spalle mentre lavora?
Abbiamo un sacco di libertà. Mr. Kojima non è tipo da andare in giro impartendo ordini, sebbene per cose importanti come la fase di design gli piaccia assicurarsi che il progetto sia allineato agli standard dello studio. Da quel momento in poi si limita a esprimere opinioni e a dare consigli.

TITOLO: **CRYSIS**
SISTEMA: **PC**
PRODUTTORE: **EA**
SVILUPPATORE: **CRYTEK**
ORIGINE: **GERMANIA**
DATA D'USCITA: **NA**

Mentre spalanca le porte della sua nuova sede, Crytek svela nuovi segreti sul futuro del videogioco su PC

Non c'era alcun motivo di allarmarsi quando *Crysis* fu mostrato alla Games Convention di Lipsia l'anno scorso, ma preoccuparsi almeno per un momento sarebbe stato più che lecito. Nello stand di Electronic Arts (un coacervo di cubicoli senza il benché minimo spazio per muoversi), tanto il gioco quanto gli sviluppatori erano apparsi decisamente fuori forma. "Allora, quale livello volete vedere?", chiedeva **Bernd Diemer**, lead designer di poche parole dalla capigliatura a dir poco demoniaca e dalle mani iperattive. E, sebbene tra le opzioni comparisse la possibilità di scontrarsi con una macchina aliena alta più di 30 metri intenta a scagliare un aereo contro una portaerei, la tentazione di dare un'occhiata all'abbattimento di un albero procedurale era semplicemente e inevitabilmente troppo forte.

"All'epoca iniziavo a non poterne più [di mostrare la stessa feature]", afferma Diemer sorridendo, ora che sono passati sette mesi. "Ma la cosa più divertente è che adesso, quando mostriamo l'ultima versione del codice, nessuno vuole più vedere gli alberi: tutti vogliono osservarmi mentre afferro gli avversari, li lancio in giro per il livello e faccio a pezzi qualche capanna. Ed ora sono stufo di demolire capanne. All'E3 dell'anno scorso abbiamo lavorato molto duro per far funzionare bene gli alberi procedurali. Ciò che fummo in grado di mostrare era tutt'altro che perfetto, ma la gente si innamorò di quegli alberi e ora c'è questa tendenza per cui se realizzi una giungla in un gioco, devi avere obbligatoriamente degli alberi procedurali. La gente si abitua davvero rapidamente a questo genere di cose".

D'altra parte è del tutto logico, vista la reputazione di 'softco delle giungle', che tutti vogliano vedere il prossimo passo in avanti compiuto da Crytek. Ma per gli sviluppatori di *Far Cry*, perlomeno per un certo periodo di tempo, questo passo in avanti consisteva unicamente nella fuga da Coburg, Germania del sud, dove i fratelli Yerli sono cresciuti.

Nelle demo preparate per CES e GDC, non tutti gli oggetti possono essere afferrati e lanciati, ma le possibilità sono comunque abbondanti. L'elicottero che scende in picchiata nelle fasi finali è un bersaglio appetibile per un bel barile scaraventato con violenza, anche se l'operazione è decisamente poco saggia

Poco più di una grossa casupola, lo studio in cui **Videogiochi** ha incontrato Crytek l'ultima volta si trovava a più di 170 chilometri dall'aeroporto più vicino, in una città in cui l'apertura di un nuovo McDonald's suscitava tanto clamore da meritare una menzione sui cartelli autostradali. Ora, in seguito ad un trasloco di massa che ha visto 80 autocarri spostare 110 persone in due soli giorni, Crytek risiede a Francoforte, in un colossale edificio condiviso da un night club e da un negozio di arredamento, sotto un cielo suggestivamente ingrigito da scie di vapore.

Ma trasferirsi, perlomeno quando ci si trova immersi fino al collo nel futuro del videogioco su PC, non significa necessariamente assestarsi. Dalle indica-

Crysis si evolve consentendo di pilotare aerei e indossare stivali gravitazionali, abbattendo i limiti di Far Cry in nome del progresso

zioni stampate su fogli A4 ai distributori d'acqua e alle macchine da caffè sparse ovunque, ben poco nei nuovi uffici di Crytek sembra ben assestato: non oltre il minimo necessario, almeno. Una rapida visita guidata condotta dal business director **Avni Yerli** passa prima per il reparto PS3 (Ricerca & Sviluppo e middleware), poi per la bolgia della sezione dedicata al multiplayer (in cui un cartello recita 'Non toccate niente, a meno che non vi chiamiate Yerli'), uno studio per la realizzazione del sonoro e poi su per le scale fino ad un completissimo set per il motion capture. Lungo il percorso può capitare di imbattersi in una

piccola, bizzarra oasi: una singola scrivania coperta di piantine a foglia larga su cui troneggia un (falso) antico mappamondo. Un'oasi in merito alla quale Yerli precisa: "Si tratta di una specie di esperimento".

Il modus operandi della compagnia è sempre apparso vagamente improvvisato, per cui non è affatto sorprendente sapere della recente adozione di un modello di sviluppo di tipo 'scrum'. Indirizzata ai progetti con poche certezze e richieste in continua evoluzione, l'idea consiste nell'affrontare concetti invece che compiti, incoraggiando tutti gli aspetti dello sviluppo a riunirsi con modalità non contemplate dai tradizionali metodi di sviluppo 'a cascata'. Ed in effetti è difficile immaginare un approccio più sensato di questo per *Crysis*, ovvero un titolo incaricato di costituire l'avanguardia di DirectX 10 e della filosofia Games for Windows. "Stiamo ancora decidendo se adottare o meno Vista nei nostri uffici", spiega Diemer. "Penso che ciò che stiamo facendo rifletta più o meno le considerazioni che chiunque sta facendo attualmente: passare a Vista o no? E spero che il nostro lavoro sarà una delle ragioni per farlo. Da un punto di vista tecnico, ha fornito agli sviluppatori molto con cui lavorare, e tutto dipende come sempre da cosa sei in grado di fare con ciò che ti viene fornito".

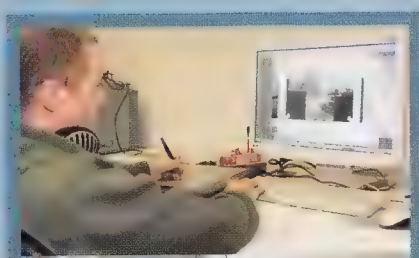
Mentre *Crysis* si avvicina rapidamente ad uno stato di piena completezza in termini di caratteristiche, il suo creatore parla in maniera assai elusiva quando gli si chiede quali siano le caratteristiche in questione. I contenuti di un terzo atto in cui gli alieni verranno smascherati e i combattimenti si sposteranno nei cieli non saranno svelati al pubblico fin quando il pubblico stesso non scoprirà tale parte del gioco. Ma in un angolo relativamente tranquillo dello studio è stato possibile dare un'occhiata in esclusiva a ciò che attende al di là del verde: la Sfera di Ghiaccio.

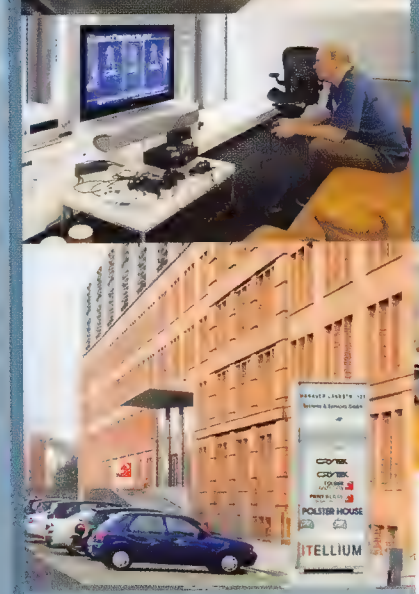
A beneficio dei palati più delicati, si può dire che *Crysis* sia in pratica un pacchetto che racchiude tre giochi (ciascuno dei quali ha il suo sistema di leggi fisiche e le sue regole), riuniti in una tradizionale storia fantascientifica di investigazione, disastri e resistenza all'invasore. La sezione relativa al disastro, in particolare, vede un'isola vicina ad un punto di atterraggio degli alieni (contesa dalla Delta Force statunitense e dalle forze armate Nord-Coreane) congelarsi in mezzo secondo. La sorpresa: prima che ciò accada, avrete già visto l'interno dell'astronave aliena nella sua interezza. Cosa che non mancherà di toglierví il fiato.

Quanto questa scena sarà affollata non è ancora dato saperlo. Crytek sta popolando il livello solo ora, e per il momento vuole tenere per sé i nemici più grandi. Appare chiaro, comunque, che l'intero gioco risulterà in un certo modo trasformato, dopo questo gelido evento. Le incursioni si trasformeranno in ritirate, le ambientazioni suscettibili di deformazioni verranno letteralmente frantumate e i nord-coreani, con i loro fragili arti e la loro ineluttabile sottomissione alla legge gravitazionale, faranno posto ad alieni con esoscheletri decisamente migliori del vostro. Il gran numero di modellini delle Sentinelle di Matrix sparsi per gli uffici non può fare a meno di destare una certa preoccupazione, ma Diemer rassicura dicendo che "sono lì per ricordare al team cosa non vogliamo vedere nel gioco".

Ad ogni modo, dopo l'avvento degli alieni, la neve inizia a cadere in fiocchi di diverse taglie e dalle diverse direzioni, mentre banchi di nebbia volumetrica affollano il visore concavo del protagonista e si addensano negli anfratti più profondi delle montagne. Iniziate a correre, con un occhio alle rocce potenzialmente traditrici poste di fronte a voi e l'altro agli alieni alle vostre spalle. Parte una sequenza incaricata di spiegare la storia (una delle tante che intervallano i combattimenti) ed ecco che nel muro ghiacciato della sfera si apre una via di fuga: un ponte semidistrutto, la cui apparizione è rimarcata da... un caricamento da disco. Le capacità di streaming del CryEngine 2 assicurano che *Crysis* non si fermerà mai a caricare all'interno di un livello, ma tra uno stage e l'altro dovrà farlo per forza. Il peso della fisica, dell'IA e della grafica che cambiano entrando e uscendo dalla Sfera, stando a quanto viene detto, sarebbe eccessivo per qualsiasi macchina con meno di 8GB di RAM.

Da qui in poi, comunque, *Crysis* si evolve consentendo di pilotare aerei a decollo verticale ed elicotteri, di indossare stivali gravitazionali ed altro ancora, abbattendo uno per uno i limiti di *Far Cry* in nome del progresso. Ma quando si elimina un fattore fondamentale come la gravità, com'è possibile mantenere un set naturale di confini nell'area di gioco? Di certo non con muri invisibili. "È difficile guidare il giocatore senza imporgli troppe restrizioni, ma ci stiamo arri-



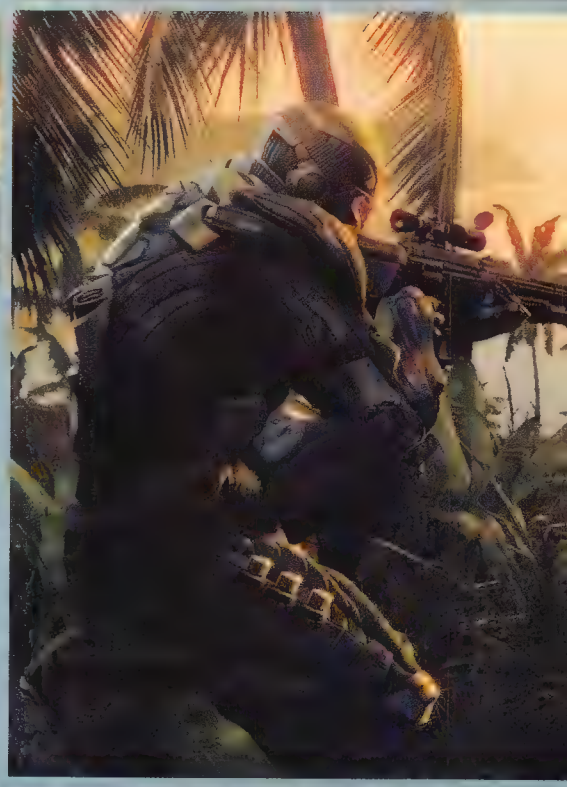


A destra: il direttore creativo Cevat Yerli, il lead designer Bernd Diemer e il business director Avni Yerli. Le 140 persone del team di Crytek sono così occupate con lo sviluppo che la maggior parte del nuovo ufficio è ancora moderatamente sottosopra

vando", afferma Diemer. "La cosa più importante per noi è che il tutto sia coerente con la storia. Anche se si tratta di un confine imposto, un po' come se qualcuno vi dicesse di tornare immediatamente sul campo di battaglia in *Battlefield*, la coerenza con la storia rende più facile accettarlo. Abbiamo degli squali che vi attaccano se entrate in acqua, oppure degli elicotteri in agguato, e altre cose del genere".

I piani di Crytek per ciascuno dei tre atti sono così completi (un'occhiata non autorizzata ai bozzetti sui muri rivela un cantiere navale, una vasta stanza circolare illuminata da un soffitto aperto al centro e un'infinità di attrezzature militari e aliene) da far già intuire la portata del gioco. Il viaggio iniziale all'interno dell'isola, ad esempio, vanta dimensioni doppie rispetto a quelle dell'intero *Far Cry*, come si evince provando il codice giocabile più recente.

La modalità Power Struggle rimane la principale in multiplayer, con i mezzi pesanti nord-coreani opposti alle nanotute della Delta Force. In caso di utilizzo delle DX10, Crytek assicura una profondità strategica senza paragoni



Agente da showcase delle DirectX 10 al CES di gennaio, l'ultima demo di *Crysis* (costituita da una fase di infiltrazione, uno scontro a fuoco e una battaglia tra elicotteri) è già uno scottante argomento di discussione in rete. La graduale dissolvenza dell'HUD, il modello della pistola brandita dal protagonista e l'ambientazione strizzano senza ombra di dubbio l'occhio a *Far Cry*, uno tsunami di foglie verdi e cortecce d'albero in rotta di collisione con lo schermo. Sebbene portato fuori contesto per diventare demo, è chiaro che a questo punto del gioco ci si trovi al centro di una 'bolla d'azione', ovvero una strada serpeggiante tra la foresta e la strada, mentre tra i due estremi ci sono un gruppo di capanne, un punto di osservazione, guardie di pattuglia e veicoli di servizio, circondati da alture naturali ricche di opportunità per mimetizzarsi. A parte il fotorealismo, insomma, si tratta della solita roba.

Ma come in *Far Cry*, parecchie cose accadono prima ancora che possiate compiere il vostro primo passo. Crytek ha un debole per i giochi in cui si pensa, invece di limitarsi a reagire, e grazie alla nanotuta di *Crysis* le opzioni abbondano. Tanto il mouse quanto la tastiera possono essere utilizzati per navigare nel menu della nanotuta, dal quale si gestiscono i potenziamenti relativi al fattore difensivo dell'armatura, alla velocità, alla forza e alla mimesi. La navigazione tramite tastiera, tra l'altro, è più che sufficientemente veloce, anche quando si tratta di gestire le opzioni del proprio fucile modulare. L'inevitabile barra energetica della nanotuta esiste per impedire di saltabeccare impunemente tra i livelli, mentre l'eventuale necessità di tuffarsi in un'esperienza di gioco particolarmente realistica può essere soddisfatta cincischiando con i parametri dell'armatura.

Il bello di *Crysis*, del resto, è proprio questo: si inizia il gioco senza sapere di preciso cos'aspettarsi, e se ne esce con la consapevolezza di non doversi aspettare niente. Il che equivale a non avere restrizioni. Se volete *Halo*, con i suoi combattimenti furiosi e i suoi scontri ravvicinati, dimenticatevi della nanotuta e saltate sulla jeep più vicina, tenendo un dito riservato per la sola esecuzione degli attacchi in mischia. Per un pizzico d'azione in stile *Crackdown* basta saltare nel bel mezzo di una folla di soldati e trasformarsi in un mulinello di corpi scaraventati verso il cielo. Se invece preferite *Metal Gear Solid*, strisciate fino ad arrivare ad un passo dalla guardia più lontana e afferratela per la gola con una mano perfettamente mimetizzata, utilizzandola come scudo umano se le cose dovessero andare storte. Per una volta, ci si trova davvero davanti ad un FPS che abbraccia efficacemente il concetto di 'sandbox' e divertimento puro.

Se usate HDR, strisciate fino ad arrivare ad un passo dalla guardia più lontana e afferratela per la gola, utilizzandola come scudo umano

Per essere un gioco che attraversa in equilibrio su una fune il baratro dell'uncanny valley, *Crysis* è anche piuttosto scanzonato, come si intuisce dalla colonna sonora realizzata per la demo dalla Filarmonica di Seattle: 70 minuti di ottoni e bonghi martellanti. Inutile dire che non potrete sempre interpretare il ruolo del novello Bond in *Crysis*, ma le opportunità per sbizzarrirsi sono tante e in bella mostra. I nord-coreani cercano attivamente una copertura dietro gli oggetti da voi appena demoliti, agitandosi quando si trovano allo scoperto e rimanendo immobili una volta al sicuro, e sebbene l'azione possa risultare di tanto in tanto un po' legnosa (l'elicottero che

Invece di sprecare altre dieci pagine parlando del livello di dettaglio visivo delle ambientazioni di *Crysis*, è più semplice adottare un metodo più diretto: ecco le schermate, guardare per credere...

ci si trova ad affrontare è ancora tanto indifeso e vulnerabile quanto lo era un anno fa), per la maggior parte del tempo il tutto diverte in maniera sublime. Ma malgrado i riferimenti ad una demo multiplayer rintracciabili in giro per gli studi, Diemer rivela di non avere intenzione di rilasciarne una per il singleplayer. E questo è un vero peccato, perché (eccezion fatta per un paio di dettagli mancanti) il codice mostrato al finora sarebbe già perfetto.

"Il clipping delle foglie, be', è una cosa su cui stiamo ancora lavorando", ammette quasi sottovoce **Cevat Yerli**, il quale appare stranamente riposato per essere il trascinatore della campagna di marketing di EA per *Crysis*, nonché un consulente per le DirectX 10. La sua ben nota linea dura relativa al supporto degli hardware minori si è notevolmente ammorbidita dai tempi di Coburg, e quello che all'epoca sembrava un gioco realizzato esclusivamente per gli entusiasti dell'upgrade continuo è diventato un titolo in cui parecchi effetti speciali 'di lusso' sono considerati sacrificabili.

"Avevamo una versione delle foglie davvero pesante dal punto di vista dei calcoli, ma non vogliamo che gli utenti dicano che il nostro motore è troppo lento. Alcune foglie (le più grandi) si piegano in maniera realistica, ma è difficile farlo sull'intera scena senza che il frame rate precipiti. Ma se i giocatori vogliono una cosa del genere [schiocca le dita] possono attivarla in qualsiasi momento. Da un punto di vista tecnologico non c'è niente che possa porci dei limiti; dipende tutto dal tempo dedicato all'ottimizzazione. Forse ottimizzeremo fino al momento in cui avremo una versione pronta per essere pubblicata, per poi continuare a lavorarci per altri due anni e mezzo, come abbiamo fatto con *Far Cry*".

Il team rimane omertoso in merito ai (fondamentali) requisiti hardware di *Crysis*, principalmente perché la faccenda non dipende unicamente dal team stesso. "Per parlare di requisiti con le DirectX 10 è ancora presto, perché i driver in nostro possesso sono ancora in versione beta", spie-

CRY STORY

"La differenza più profonda tra la storia di *Far Cry* e quella di *Crysis*", spiega Diemer, "è che stavolta abbiamo parecchi veri scrittori al lavoro, e abbiamo cercato di tenere a mente che non si tratta di una storia 'insulare' come quella di *Far Cry* (un'isola segreta, e tutto il resto ugualmente segreto), bensì globale. Abbiamo delle superpotenze in lotta tra loro, abbiamo degli alieni e ci sono delle implicazioni globali. Abbiamo inserito parecchi elementi per creare la base di un franchise, quindi ci sono molti indizi e tanti avvenimenti misteriosi. Non volevamo una storia che spiegasse tutto, e non volevamo caratterizzare il giocatore come un eroe duro come l'acciaio sin dal principio. All'inizio sarete dei semplici soldati, e interagirete con i membri della vostra squadra e con i personaggi legati alla storia. Nei combattimenti, d'altra parte, non c'è una storia vera e propria perché, fondamentalmente, non interesserebbe a nessuno".

Nessuno ha ancora visto gli esoscheletri alieni in azione al di fuori della prima battaglia sulla portaerei, ma è stato assicurato che qualcosa di eccezionale farà la sua comparsa durante la fuga dalla Sfera di Ghiaccio

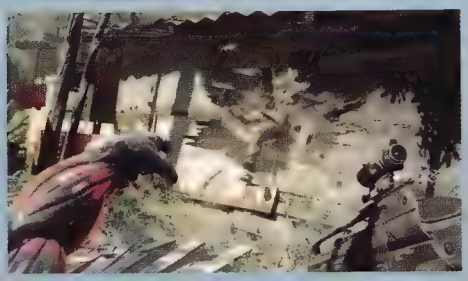
ga Diemer. "La nostra macchina standard, comunque, è più o meno equivalente ai requisiti di Vista, ovvero un processore dual-core, una scheda grafica in standard DirectX 10 (una singola 8800 nelle nostre 'macchine-demo') e due gigabyte di RAM. Per quanto riguarda l'ottimizzazione per i sistemi inferiori, la regola che diamo ai ragazzi del reparto Ricerca & Sviluppo è che le specifiche massime per *Far Cry* equivalgono a quelle minime per *Crysis*". Yerli condivide, ma c'è un lampo satanico nei suoi occhi. "Non importa cosa abbiate, lo faremo crollare".

"Se avete due schede grafiche DirectX 10 in SLI e quattro gigabyte di RAM, metteremo in ginocchio il vostro PC; e non perché ci piaccia farlo, ma perché

"Se avete due schede DX10 in SLI e quattro gigabyte, metteremo in ginocchio il vostro PC perché vogliamo investire nel futuro"

vogliamo investire nel futuro". Yerli fa una piccola pausa, e poi ridacchia. "In realtà, con due schede DirectX 10 in SLI sarà molto difficile far crollare il vostro PC. Ma ci sono profili hardware che non stiamo attualmente mostrando e che farebbero girare il gioco su sistemi di fascia alta come fossero di fascia media. Gli utenti probabilmente direbbero: 'Ma che diamine? Ho comprato un nuovo PC per questo?'. Però dopo due anni potrebbero reinstallare *Crysis*, sperando che già lo amino per il gameplay, e lo vedrebbero migliore. I giochi invecchiano, e questo è qualcosa che voglio evitare".

Perfettamente a suo agio nei panni dell'evangelista, Yerli potrebbe parlare così per ore e avere sempre qualcosa da aggiungere. E non si può fare a meno di pensare che anche *Crysis* sia in un certo senso così, e che nasconda più cose nelle sue ultime fasi di quante molti giochi ne abbiano in totale. Oggi, però,



non c'è tempo per parlare di mappe facciali e di quei 10.000 soldati generati proceduralmente di cui il gioco non avrà mai bisogno. E per questo Yerli sfrutta così gli ultimi minuti di conversazione.

"Le DirectX 10 e il multiplayer saranno molto, molto importanti", afferma Yerli. "Faranno davvero la differenza. Avrete nubi di polvere che galleggiano in aria, la vegetazione che si piega e un bel po' di erba sincronizzate tra i vari PC in gioco. Negli ultimi cinque anni, dalle DirectX 7 alle DirectX 9, il multiplayer non è cambiato granché. Ma con le DirectX 10, Vista e le nuove specifiche minime richieste per giocare, possiamo introdurre un nuovo set di meccaniche per gli scontri in rete. So bene che il numero iniziale di giocatori sarà basso, ma so anche che saremo in grado di convincere nuovi giocatori ad unirsi alla pugna.

"Tanto per fare un esempio, un cervello umano è in grado di capire se un uomo sta camminando nell'erba, ma fare in modo che l'IA se ne renda conto è molto difficile. Un umano può vedere la polvere in aria e dedurne che in quel luogo si è svolta una battaglia o stimare quanto tempo prima ha avuto corso basandosi sulla quantità di polvere. Un umano può scorgere un'ombra che spunta da dietro un angolo e comportarsi cautamente di conseguenza, ma l'IA non sarà in grado di fare nulla di simile nell'immediato futuro perché ciò richiederebbe capacità di valutazione delle immagini ben al di là del 'cervello' dell'IA. Sincronizzando tutti questi sistemi nel gioco online, però, si possono aggiungere livelli intellettivi e possibilità mai visti prima. La differenza percepita sarà nettamente superiore a quella della modalità singleplayer con le DirectX 10".

Con tutto il parlare che si fa dei server multiplayer suddivisi in base alla versione delle DirectX supportata, dei settaggi nascosti relativi al livello di dettaglio e dei tool per il modding disponibili sin dall'uscita del gioco, *Crysis* veste il ruolo di una sorta di 'campione' del gioco su PC, semplicemente per via del suo essere totalmente PC-centrico. È dai tempi di *Quake II* che l'industria non marcia al ritmo di un solo tamburo, con l'hardware, il software e tutto ciò che c'è nel mezzo sotto la sua apparente influenza. La domanda più popolare, ora, diventa anche una delle più interessanti: questo gioco è davvero un'esclusiva per PC?

"Sì, è soltanto per PC. Ci siamo focalizzando totalmente, assolutamente sul PC", dice Diemer. "Non è che non abbiamo pensato alla possibilità del multiformato. E tutti sanno che il CryEngine gira sia su Xbox 360 che su PS3. Ma fin quando non avremo finito il nostro lavoro sulla versione PC, non vogliamo neanche pensare a cosa verrà dopo. È da qui che viene la nostra competenza: siamo una compagnia dedita al PC. E con tutte le iniziative portate avanti da Microsoft, questo è l'unico 'posto' in cui vorrei essere; è il 'posto' in cui al momento stanno accadendo tutte le cose più importanti".

E se per realizzare delle conversioni EA volesse affidare il gioco a delle terze parti? Diemer ribatte con una certa veemenza: "Abbiamo speso così tanto tempo per sviluppare questa PI che penso che, qualunque cosa accada, saremmo comunque coinvolti molto da vicino. Abbiamo lavorato sul nostro 'pargolo' per gli ultimi tre o quattro anni, e abbiamo grandi aspettative per l'intero franchise. È per questo che ci siamo impegnati e abbiamo investito una montagna di soldi nello sviluppo; non si tratta di un solo gioco. *Far Cry* era diverso: era il primo progetto della nostra compagnia, abbiamo fatto degli errori e siamo dovuti scendere a compromessi. Ma questa volta stiamo adottando un approccio più logico. Questa volta, si spera, stiamo lavorando meglio".

C'è ben poco che si possa dire per descrivere la versione DirectX 10 del gioco: bisogna vederla per crederci. Gli effetti visivi sono più ricchi e complessi, e gli ambienti sembrano pulsare di vita propria

il grande rally

IL neonato Racing Studio di Sega pesca nei polverosi archivi della casa madre per sfoderare un nuovo Sega Rally

TITOLO: SEGA RALLY
SISTEMA: [illegible], PC, PS2
PRODUTTORE: SEGA
SVILUPPATORE: SEGA RACING STUDIO
ORIGINE: INGHILTERRA
DATA USCITA: ND

Esistono due scuole di pensiero quando si tratta di stabilire dove alberghi l'anima di un grande racing game. Alcuni sostengono che abbia nel tracciato, altri [illegible] anche nella tecnica, ma che [illegible] le [illegible] da ambientazione, [illegible], level design [illegible] rivestano principale. Gary Wilday, direttore del neonato Racing Studio [illegible] di Sega, la vede diversamente. Se si vuole ridurre il concetto ad una sola cosa, si tratta del controllo e del comportamento della macchina. La sensazione di avere davvero il controllo del veicolo in qualsiasi ambiente si trovi è un elemento fondamentale per il funzionamento di ogni racing game. Credo sia proprio qui che risieda la bellezza dei primi *Sega Rally*: puoi intraversare una macchina su una pista sterrata e comunque sentire di avere il pieno controllo di ciò che stai facendo. Di base è tutta questione di fisica.

Parole scontate per un uomo che, quando era in Codemasters, ha gestito la realizzazione dei primi quattro episodi di *Colin McRae Rally*, una delle massime espressioni della guida off-road virtuale. E sebbene il suo progetto attuale (la rinascita in chiave next-gen del primo *Sega Rally*) abbia ambizioni meno seriose e sterzi decisamente verso un modello più arcade, la filosofia di base pare immutata. Il confronto fra la Toyota Celica e la Lancia Delta nel primo *Sega Rally Championship* era uno dei duelli più rappresentativi del videogioco, in cui l'auto era la vera star.

Ma c'è un'evidente contraddizione qui, dal momento che se esiste un protagonista nel nuovo *Sega Rally* (che verrà ribattezzato *Sega Rally Revo* nella sua edizione americana), è il tracciato. Non il suo design o la sua ambientazione, che nel livello tropicale mostrato finora abbonda di nostalgica vivacità Sega nelle cascate, nei palmeti e nel cielo terso. No, è proprio la strada in sé: una superficie mutevole e capricciosa, un nastro di terra

"In Sega Rally puoi intraversare una macchina e sentire di avere il pieno controllo"

compatta con qualche pozzanghera che nell'arco di un giro si trasforma in una striscia di fango insidioso invaso da acquitrini spiacevolmente profondi. E se questo può accadere nello spazio di una tornata, immaginate nel corso di una gara di tre giri. Racing Studio ha concentrato gran parte dei propri sforzi tecnologici sulla deformazione della superficie, con gli pneumatici che scavano solchi profondi e permanenti nel fango. Giro dopo giro, ciò accresce sia il livello di sfida che le opportunità, con la strada che diventa pericolosamente dissestata, ma con le tracce lasciate dalle auto avversarie che consentono di avere maggiore aderenza su un terreno più asciutto, sfruttando quello che è l'equivalente rallystico dell'effetto scia.

"Nell'off-road il tracciato cambia continuamente", dice Wilday. "Se si percorre lo stesso tracciato due volte, la seconda sarà diverso. È una delle attrattive rispetto alle gare su asfalto, dove in un certo senso due giri sono assolutamente identici.

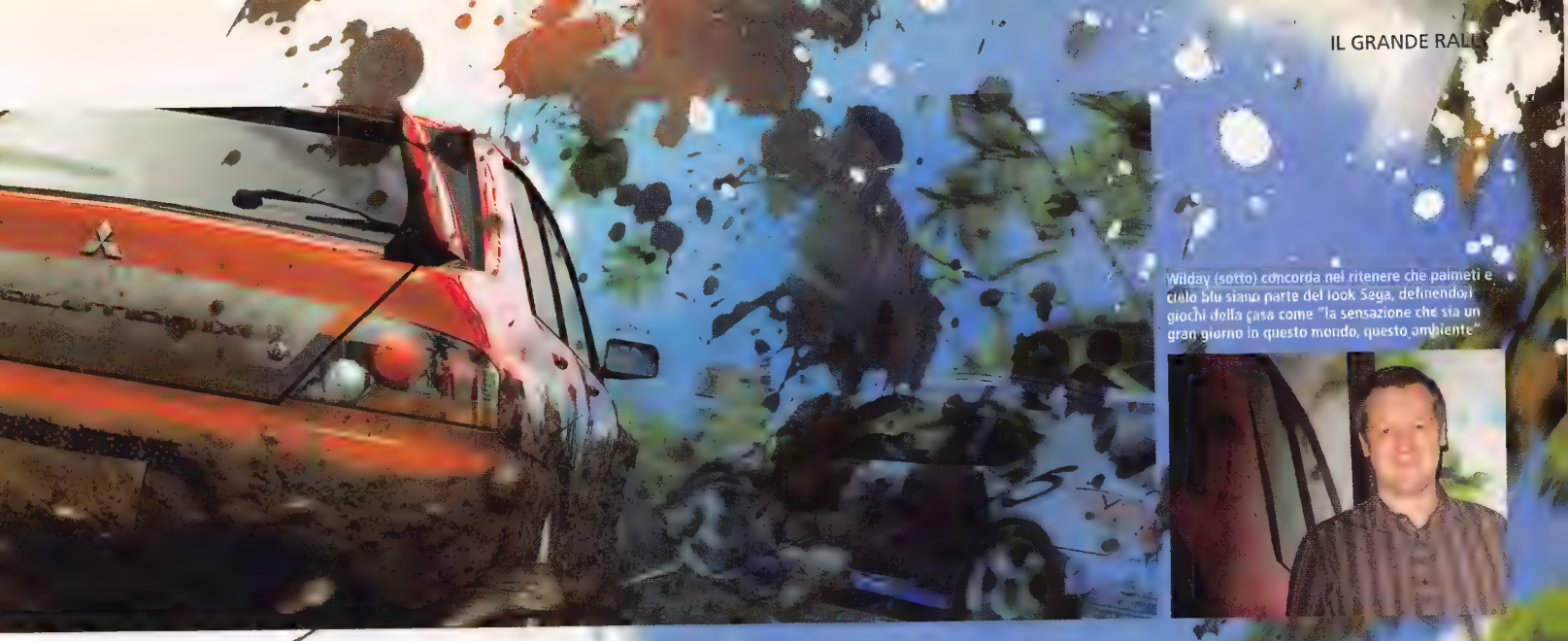
"È parecchio tempo che ne parliamo. Abbiamo quest'idea nella testa da un buon numero di generazioni di console e questa è la prima volta che possiamo provare a farla funzionare. Quello che mi esalta davvero sono le possibilità in termini di gameplay: il terzo giro di una gara è più impegnativo del primo, perché l'auto sbanda in tutte le direzioni, è un po' più isterica. Penso che sia una figata: al terzo giro sei in testa, ma sotto di te c'è un tracciato più impegnativo. Ti devi concentrare".

La dimostrazione approntata da Racing Studio appare estremamente convincente: sebbene un gioco di questo tipo non possa essere valutato senza testare in prima persona il comportamento delle macchine, è probabile che apparirà comunque credibile, fornendo a *Sega Rally* dinamiche avvincenti sia nelle gare che nelle prove a tempo. È altresì innegabile che, scenari rigogliosi a parte, la deformazione del terreno sia l'unica caratteristica peculiare di quello che può essenzialmente essere descritto come un titolo di guida arcade alquanto basico.

Sega Rally proporrà gare a sei vetture in otto ambientazioni, con bolidi appartenenti al campionato WRC (sia a due che a quattro ruote motrici), auto storiche e bonus. Il campionato singleplayer, per ammissione stessa di Wilday, "è essenzialmente il nostro meccanismo per sbloccare nuove auto e nuovi tracciati... Ma di base questo è un racing game multiplayer. Il gioco diventerà davvero speciale nelle modalità online". Lo sviluppatore aggiunge anche che le modalità multiplayer saranno alquanto variegate.

Per quanto riguarda il settaggio delle macchine, il team di Wilday è fortemente contrario all'implementazione di modifiche estetiche o strutturali, ma il gioco proporrà comunque tre varianti per ogni macchina: stradale, rally e polivalente. In pratica, queste opzioni si traducono in una configurazione con sospensioni più rigide e assetto ribassato per le superfici veloci, una più 'morbida' per il terreno particolarmente sconnesso e una 'media' per affrontare piste sterrate e leggermente fangose. Ogni tracciato è accuratamente bilanciato

Il gioco enfatizza la sfida ravvicinata con avversari sempre visibili, e se questo significa implementare un poderoso elastico, allora secondo Wilday vale la pena farlo. "Credo sia importante avere corse ravvicinate e se bisogna aggiungere degli elementi per far sì che ciò avvenga, non penso sia una cosa negativa.



Wilday (sotto) concorda nel ritenere che palmeti e cielo blu siano parte del look Sega, definendo i giochi della casa come "la sensazione che sia un gran giorno in questo mondo, questo ambiente"

per offrire un mix di superfici diverse, così da non favorire una configurazione rispetto alle altre, lasciando il giocatore libero di scegliere l'assetto più conforme al suo stile di guida. "Credo non faremo mai un livello tutto su asfalto proprio per questo motivo", conferma Wilday. "Progetteremo tutti i percorsi sulla premessa che se siete bravi con la variante che avete scelto, potete vincere".

Come la deformazione della superficie, è una meccanica semplice e solida che sposa le capacità dell'hardware attuale nel produrre una fisica realistica con un'immediatezza senza fronzoli. Ma anche se i puristi apprezzeranno la volontà di Racing Studio di rimanere fedele al DNA originale di *Sega Rally*, fatto di adrenaliniche sfide arcade in multiplayer, è innegabile che queste caratteristiche mettano il gioco in una posizione di svantaggio rispetto agli altri racer off-road di ultima generazione. *Sega Rally* non pare avere il dettaglio fisico e la profondità di *DIRT: Colin McRae Off-Road*, né la frenesia e la belligeranza di *MotorStorm* (senza contare che arriverà sugli scaffali solo quest'inverno, molto più tardi dei suoi concorrenti diretti). Inoltre, sembra tremendamente datato rispetto a produzioni ben più strutturate e fantasiose come *Test Drive Unlimited*. In definitiva, Racing Studio sembrerebbe aver operato le scelte più sagge e coe-

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

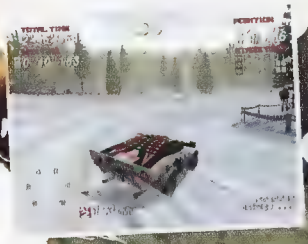
"Il mercato sta cambiando, e la nostra speranza è che il gioco soddisfi gli attuali desideri della gente"

renti, ma che forse non permetteranno a Sega di vendere un numero adeguato di copie.

"Sicuramente c'è un certo livello di aspettativa", ammette Wilday. "Contenuti e caratteristiche si ripetono, e ogni nuovo titolo dev'essere migliore e più grande dei precedenti". Eppure lo sviluppatore è convinto che il pubblico odierno stia di fatto virando verso la gratificazione immediata del tempi d'oro di Sega. "Stando alle ricerche che abbiamo condotto, ai consumatori che abbiamo interpellato, la gente non gioca più per gli stessi periodi di tempo a cui era abituata, e gioca in maniera diversa da come faceva in passato. Le aspettative sono cambiate: i titoli con cui vogliono giocare e divertirsi devono essere più accessibili e veloci. La gente vuole competere, correre, divertirsi e giocare online coi propri amici: questo è ciò che vuole l'attuale generazione di giocatori. Penso che il mercato stia cambiando, e la nostra speranza è che, invece di apparire retrò, questo gioco riesca a soddisfare gli attuali desideri della gente".

Un successo senza precedenti

Secondo Wilday, il primo *Sega Rally Championship* è "il coin-op di maggior successo fra quelli sviluppati da Sega, dal punto di vista delle vendite". Un'impresa non da poco considerando i suoi colleghi d'etichetta. Ma ancora più considerevole è il fatto che, a 12 anni di distanza dalla sua uscita, ci siano ancora cabinati di *Sega Rally* sparsi per le sale di tutto il mondo, e che facciano tuttora soldi. "È stato davvero faticoso ottenere un cabinato per lo studio. Abbiamo parlato con la divisione coin-op e loro sono dovuti andare in giro per trovarne uno. Quando ce l'hanno consegnato, ci hanno detto di dare un'occhiata ai suoi dati d'incasso: avrà superato il mezzo milione di sterline. Un solo cabinato!". Come si spiega un simile successo? "È semplicemente una gioia da giocare, e anche se perdi hai la sensazione che avresti potuto vincere, non ti senti imbrogliato. Penso sia un gioco bilanciato davvero egregiamente".



Wilday ammette che avere una buona intelligenza artificiale sia "una sfida" per via della somiglianza fra il gioco in singolo e quello in multiplayer. "Alla fine le partite in multiplayer sembrano sempre più divertenti"

I desideri della gente sono sicuramente fra le principali priorità di Sega, come dimostra il neonato Racing Studio. Attualmente composto da 50 persone, il team è stato fondato ad aprile dello scorso anno (in seguito alla fusione con Sammy) per soddisfare la medesima esigenza che ha spinto Sega all'acquisto di Sports Interactive (*Football Manager*) e The Creative Assembly (*Total War*): sfondare nei mercati occidentali. "Credo abbiano capito che per accontentare i mercati occidentali, i giochi vadano sviluppati qui", dice Wilday. La differenza con gli studi sopraccitati, ovviamente, è che il Racing Studio è nuovo di pacca e offre quella sorta di collegamento mancante con il Giappone e con la ricca eredità ludica di Sega.

Perché creare un nuovo studio anziché rilevare uno dei numerosi team europei specializzati in racing game? "Sono sicuro che ne abbiano cercati", dice, "ma questa era un'opportunità per fare qualcosa di nuovo. Stiamo attirando persone di talento da una marea di altri studi", dichiara menzionando Rare, Rockstar North, Codemasters e Climax. La decisione di aprire lo studio in Inghilterra, già patria di *Project Gotham*, *Burnout*, *Colin McRae* e *MotoGP*, è stata ancora meno sofferta. "I titoli racing realizzati qui sono a mio modo di vedere i migliori al mondo. C'è un sacco di talento, un sacco di gente con esperienza. L'Inghilterra ha una sorta di tradizione nel campo delle corse motoristiche, a ben vedere. È ovviamente qualcosa che scorre nel sangue di questo Paese".

La parte difficile è stata, e sarà, miscelare adeguatamente questa passione motoristica e il desiderio di realizzare giochi 'in Occidente per l'Occidentale' con i valori, l'estetica e le proprietà intellettuali di Sega. "Sapete, è stato davvero difficile", ammette Wilday. "Non so se possa avere senso per voi, ma credo sia parecchio più facile realizzare un gioco next-gen realistico che uno next-gen stilizzato. Con la nostra tecnologia abbiamo ottenuto grafica molto realistica molto velocemente, ma poi abbiamo impiegato lo stesso tempo per farlo sembrare un gioco Sega next-gen. È qualcosa che all'epoca non avevamo previsto, ma è stata una sfida fantastica".

Per quanto riguarda le prossime sfide, Wilday dice che le possibilità per lo studio sono tanto ampie quanto il suo nome lascia intendere, e non esclude infatti la possibilità di ereditare da AM2 la serie di *OutRun* ("mai dire mai"), di sviluppare una simulazione ultrarealistica ("non scarto affatto l'idea") o di aggiornare *Daytona* ("Sia io che il mio studio ci siamo davvero affezionati, perciò... vedremo"). "Stiamo progettando di sviluppare più di un gioco contemporaneamente", aggiunge, confermando che il team sta già pianificando un secondo titolo, completamente originale. "È un gioco molto diverso", dice. "Non vedo l'ora di parlarvene perché è un po' speciale".

Fra le auto iscritte agli ultimi campionati WRC figurano Subaru Impreza, Citroen Xsara, Mitsubishi Evo, Peugeot 206, Ford Focus e Skoda Fabia, ma una demo presente nello studio mostra anche la Celica e la Delta del primo *Sega Rally* impegnate in un'avvincente sfida, ed è probabile che entrambe le vetture possano essere sbloccate

Vite incrociate

Ovvero come i creatori di Dark Messiah e City 17 intendono inventare un nuovo genere videoludico, ricostruire Parigi e cancellare il Rinascimento

Il motto 'non raccontare, mostra' è un principio familiare agli autori di fiction letteraria. Eppure, nonostante la natura fondamentalmente visiva dei videogame, i loro creatori non sembrano ancora a proprio agio nell'utilizzo di questa raffinata tecnica.

Una delle poche eccezioni è rappresentata da *Half-Life 2*, un gioco che ha dimostrato di averla compresa perfettamente. Basta pensare alla passeggiata di Gordon Freeman dalla stazione ferroviaria alla piazza antistante con cui si apre l'avventura. Quella camminata di pochi secondi comunica in modo non verbale cento anni di storia della città attraverso la sua architettura. Una storia fatta di saccheggi e ricostruzioni, di illusioni e sofferenze.

Secondo **Viktor Antonov**, designer di City 17 in *Half-Life 2* e delle due versioni di

TITOLO: **THE CROSSING**
SISTEMA: **PC**
PRODUTTORE: **ND**
SVILUPPATORE: **ARKANE**
ORIGINE: **FRANCIA**
DATA D'USCITA: **ND**

Parigi in *The Crossing* di Arkane, l'abilità nel mostrare è fondamentale nella creazione di fiction videoludica. Al punto che, non a caso, sta collaborando anche alla stesura della storia di *The Crossing*.

Sviluppato su due universi paralleli (uno il dedalo di costruzioni in cemento che forma il cuore di una città sconvolta dalle sommosse, l'altro una megalopoli gotica soggiogata al governo militare dei Cavalieri Templari), *The Crossing* è uno sparatutto in soggettiva che mira ad unire singleplayer e multiplayer in una cosa sola.

"Le motivazioni che ci hanno spinto a questa scelta sono principalmente due. Per prima, l'incapacità dell'IA di eguagliare le emozioni che solo un giocatore in carne ed ossa può suscitare", afferma **Raphaël Colantonio**, CEO di Arkane e co-sceneggiatore al fianco di Antonov. "La seconda è la mancanza di un vero scopo negli attuali giochi basati sul multiplayer. Si gioca per il semplice gusto di fraggare". Pertanto la soluzione adottata da *The Crossing* consiste nell'affidare i ruoli dell'IA a giocatori reali, fornendo sia avversari all'altezza con cui confrontarsi che un motivo per cui combattersi, visto che il conflitto si sviluppa nell'ambito del contesto narrativo del gioco.

I giocatori prendono parte a *The Crossing* o come protagonisti della storia o come soldati. I protagonisti avanzano attraverso gli scenari del gioco in modo lineare, seguendone la trama, esattamente come in qualsiasi altra avventura singleplayer. I soldati rivestono il ruolo di avversari o alleati a seconda della mappa, come se fossero l'altra squadra all'interno di un match in multiplayer. Arkane definisce questo concetto 'crossplayer', in riferimento al fatto che entrambe le tipologie di giocatori incroceranno le rispettiva strade.

La Parigi di *The Crossing* deve pertanto fornire contemporaneamente un'esperienza lineare e appagante da un lato, e dall'altro fluide sparatorie non scriptate a giocatori con motivazioni contrapposte. E deve altresì riuscire a raccontare una storia coesa e coinvolgente che sappia fare da collante a una struttura tendenzialmente dispersiva.

Il rapporto tra Antonov e la scrittura applicata ai videogiochi iniziò durante lo sviluppo di *Half-Life 2*, quando intraprese una stretta collaborazione con lo sceneggiatore del gioco, **Marc Laidlaw**. "Ogni volta che crei un nuovo mondo, se vuoi ottenere un design convincente devi studiare un background narrativo", dice Antonov. "Lo sceneggiatore deve poter trarre ispirazione da un disegno per aggiungere qualcosa alla storia, e viceversa. È il naturale sviluppo del processo creativo".

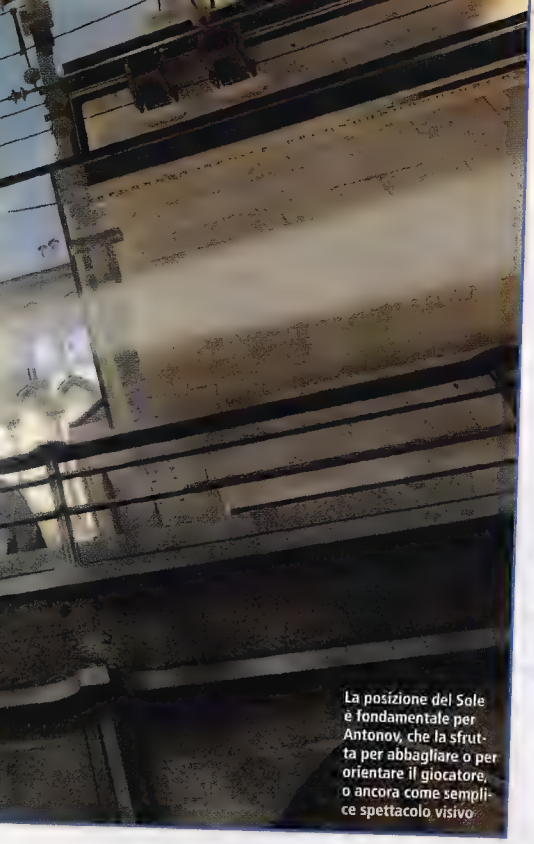
"NON CAPISCO PERCHÉ I GIOCHI DEBBANO ESSERE COSÌ DISTANTI DALLA REALTÀ E AMBIENTATI SU MONDI ALIENI ASTRATTI"

La sua ferma convinzione nella necessità di una più stretta relazione tra sviluppo artistico e narrativo deriva da una lunga serie di frustrazioni come visual designer, accumulata dopo aver studiato design industriale, collaborato in veste di designer al recente film di animazione francese 'Renaissance' e lavorato su videogiochi come *Kingpin* o *Dark Messiah*, quest'ultimo sviluppato da Arkane stessa. "Un sacco di volte mi è stato chiesto di fare qualcosa che fosse bello da vedere, senza il supporto di una qualsivoglia logica o coerenza, situazione che rappresenta la norma per quanto riguarda le storie nei videogiochi", confessa.

Quando Colantonio si rivolse per la prima volta ad Antonov con l'idea di *The Crossing*, aveva in mente un'ambientazione come New York o Los Angeles, ma Antonov voleva provare qualcosa di diverso. Si accordarono su Parigi per il suo legame con i Templari e per l'originalità insita nella rappresentazione delle sue periferie degradate. "È da tanto che volevo raccontare una storia sulla disperazione dei quartieri popolari di Parigi, perché sono ambientazioni drammatiche e relativamente sottosfruttate dalla fiction, in particolare quella fantascientifica", dice Antonov.

Le sommosse nelle banlieu del 2005 esplosero quando il gioco era in fase di pre-produzione, come a confermare il legame tra la loro intuizione creativa e la dura realtà della città. "Mi ricordo che io e Viktor ci telefonammo e dicemmo: 'Ehi, non è incredibile? È esattamente come nella nostra storia'", racconta Colantonio. "Vogliamo fare qualcosa di molto verosimile, anche se una parte dell'ambientazione è il mondo reale e l'altra è frutto dell'immaginazione".

Sebbene le periferie di Parigi siano una scelta originale, Antonov è convinto che aver ambientato *Half-Life 2* in una città dell'Europa centrale sia stato un azzardo creativo decisamente maggiore, perché Parigi è comunque molto conosciuta. D'altra parte, è evidente quanto lui e Colantonio si siano divertiti nel ribaltarne l'immagine turistica stereotipata, fatta di passeggiate romantiche sulla Senna e visite al Louvre. Le banlieu parigine di Antonov sono luoghi composti da inospitali agglomerati di case popolari, arricchiti da dettagli autentici per far sembrare la città più realistica e vissuta, e non semplicemente costruita in funzione del gioco. "Su alcuni palazzi ci sono decorazioni arancioni, soli dipinti con tratto infantile per dare alle periferie un'atmosfera più



La posizione del Sole è fondamentale per Antonov, che la sfrutta per abbagliare o per orientare il giocatore, o ancora come semplice spettacolo visivo

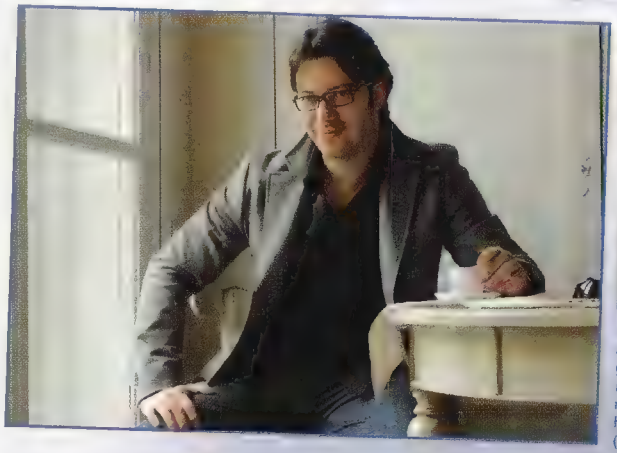
serena", dice parlando della città reale. "È un elemento tipicamente francese, che deriva dall'epoca socialista degli anni '70". L'inserimento di analoghi murales con colori pastello all'interno dell'inferno urbano di *The Crossing* ha rafforzato la sua autenticità, creando al contempo brevi stacchi visivi dal grigio imperante del cemento e del cielo, e regalando al giocatore alcuni tocchi di humour grottesco.

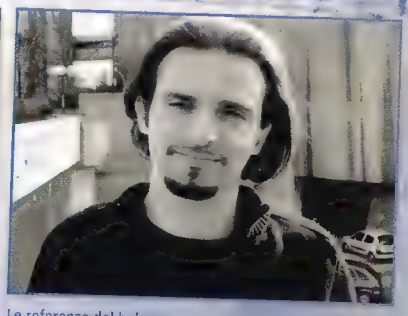
L'importanza attribuita da Antonov all'uso del realismo nei videogiochi è una delle principali ragioni che ha spinto Colantonio a voler lavorare con lui. "Non vuole avere a che fare con la magia, o cose del genere. Ed è esattamente quello di cui avevamo bisogno per questo gioco, un luogo verosimile dove tutto quello che è stato disegnato sembra sia stato costruito per essere lì, ha un senso", ribadisce.

"In un mondo realistico, ogni cosa ha un peso molto maggiore che non in un universo astratto in cui tutto ciò che ti circonda sembra un giocattolo", dice Antonov. Questa filosofia, inoltre, permette alle cose veramente aliene al contesto di emergere con maggiore forza, come la Citadel di *Half-Life 2*, che sovrasta il familiare realismo di City 17 non solo in virtù della sua altezza. "Tutte le arti sono un riflesso della realtà", prosegue Antonov. "Non capisco perché i giochi debbano essere così distanti dalla realtà ed essere ambientati esclusivamente su mondi alieni astratti. Il mio sogno è che i videogiochi diventino una forma d'arte riconosciuta come i film, la musica o la fotografia".

Ambientata nella Île de la Cité, la storia di *The Crossing* segue le vicende di un agente anti-terrorismo altamente specializzato in una Parigi in cui il governo è stato rovesciato e il caos regna sovrano. A circa un quarto del gioco, il protagonista entra in una chiesa e uscendone si ritrova in una versione parallela di Parigi. Antonov e Colantonio hanno immaginato che, in questo universo, l'ordine dei Cavalieri Templari non sia stato sciolto durante il XIV secolo. Al contrario, riuscì a conquistare con la forza il potere politico in Francia, trasformando quest'ultima in una nazione Crociata dispotica e belligerante.

In questa Parigi alternativa composta da imponenti cuspidi di calcare, serpeggianti vicoli poco illuminati e macchinari avvolti da nuvole di vapore (uno stile che Antonov definisce mega-gothic), il





Le referenze del bulgaro Antonov (sinistra) si spingono indietro fino a *Redneck Rampage* (1997), mentre Colantonio (sopra) ha lavorato a *Theme Park* (1994) e *FIFA* per EA

Gli archi gotici e la croce dei Cavalieri Templari (sinistra) identificano la Parigi dell'universo parallelo

Rinascimento non c'è mai stato. "È stato un esercizio di stile entusiasmante perché quasi tutti i valori della moderna civiltà occidentale si basano su modelli greco-romani aggiornati durante il Rinascimento. L'architettura di Parigi è quasi del tutto neoclassica e con pochissime variazioni stilistiche". Antonov ha preso i temi dell'architettura gotica e li ha sviluppati secondo uno stile moderno, riducendo le decorazioni e usando forme più essenziali. Per enfatizzare la sua scelta stilistica ha sostituito il legno con il metallo, in modo da preservare un aspetto gotico senza farlo apparire fatiscente e organico.

Antonov, inoltre, voleva che l'architettura della sua Parigi gotica raccontasse storie sulla sua cultura. L'interesse del governo dei Templari per le opere monumentali ha permesso di costruire strutture imponenti, ma la sua natura guerrafondaia ha ridotto sensibilmente la disponibilità di ferro necessaria per la costruzione di quel tipo di architettura, un dettaglio che Antonov ha carpito analizzando gli effetti della Seconda Guerra Mondiale sull'edilizia. Sebbene ci sia l'elettricità, gran parte dell'energia arriva dal vapore

L'utilizzo di questi precisi dettagli ambientali al posto di noiosi resoconti verbali rappresenta il modo in cui Antonov applica il principio del 'non raccontare, mostra' alla direzione artistica nei videogame. "Il mondo di gioco è uno strumento potentissimo attraverso cui fornire nozioni sul background narrativo", afferma. "L'architettura, l'arredo urbano e il grado di decadenza dicono moltissimo su quanto è successo prima dell'arrivo del giocatore. In questo modo la narrazione diventa più sottile, sofisticata, e non c'è bisogno di fredde schermate testuali o di voci narranti"

Oltre ai dettagli architettonici, Antonov ricorre ad un vasto campionario di piccoli trucchi per provocare nel giocatore reazioni istintive ed emotive derivanti dall'ambiente di gioco. Si tratta di tecniche sviluppate all'interno di altre arti visive, come la fotografia, la pittura classica a rilievo e l'illustrazione. Tra tutti, lo strumento preferito da Antonov è il contrasto di luce. Il controluce, per esempio, può infondere un drammatico e inquietante senso di ignoto: "È per questo che in *Half-Life 2*, quando esci dalla stazione ferroviaria, c'è il sole dietro al palazzo di fronte a te e lunghe ombre si proiettano nella tua direzione", spiega. "Hai la sensazione di avere davanti qualcosa di pesante".

Per prima cosa Antonov fa uno schizzo di ogni ambiente illuminato, raggruppando grandi masse di luce e oscurità e prendendo appunti sull'effetto complessivo, piuttosto che soffermandosi sui dettagli. "Il metodo deriva dalla pittura tradizionale e dalla fotografia, ed è generalmente ignorato nello sviluppo dei videogiochi", dice. Usando la luce o le ombre per aumentare il contrasto dell'elemento dello scenario che vuole portare all'attenzione di chi gioca, Antonov riesce ad ottenere un'immagine netta e leggibile, capace di guidare il giocatore verso precise azioni e risposte emotive.

"Nei videogiochi, la difficoltà principale è dovuta al fatto che non puoi controllare l'immagine. Alla fine devi controllare decine di inquadrature, a 360 gradi intorno a te", ammette Antonov. In un gioco lineare, in cui si segue la trama, il problema è bilanciato dalla possibilità di prevedere il percorso intrapreso dal giocatore all'interno dello spazio. A quel punto l'artista può creare scorci meticolosamente studiati che si ricollegano a quanto sta per succedere all'interno della trama. "Si comincia pianificando l'esperienza del giocatore dall'inizio alla fine, e stabilendo luoghi e momenti chiave, che corrispondono sostanzialmente alle inquadrature d'apertura nel cinema", dice.

"I CAVALIERI SONO COSTRETTI AD USCIRE ALLO SCOPERTO E A DONDOLARSI TRA I PALAZZI COME SPIDER-MAN"

La maggior parte del gioco è ambientata nel centro della Parigi dei Templari, anche se alcuni luoghi saranno visitabili in entrambi gli universi e si potranno fare confronti. Questo permette ad Antonov di avere un maggiore controllo sullo scenario rispetto a quanto ne avrebbe avuto sugli stradoni e gli isolati a scacchiera dei ghetti di Parigi. Il piano urbanistico organico e imprevedibile della città templare segue il corso del fiume, al contrario di quello a raggiera con ampi boulevard concepito a metà '800 della Parigi reale. Antonov, pertanto, può limitare gli spostamenti del giocatore e proporre determinati panorami senza forzature.

I tetti e le guglie maestose della Parigi alternativa, inoltre, aggiungono una dimensione verticale alla città, accessibile per mezzo di rampini ai giocatori-soldati che vestono il ruolo di Cavalieri Templari. È una caratteristica che Colantonio trova esaltante: "In questo modo possiamo unire spazi verticali e orizzontali, e far sì che i soldati abbiano strumenti con cui spostarsi diversi da quelli dei protagonisti. Questo apporta una dimensione interessante al gioco, perché i cavalieri sono costretti ad uscire allo scoperto e a dondolarsi tra i palazzi come Spider-Man per raggiungere i propri obiettivi".

L'intenzione di Colantonio è di avere mappe che contengano al massimo dieci giocatori contemporaneamente, un numero piuttosto ridotto rispetto agli standard attuali. "Vogliamo un'esperienza più intima", spiega. "Onestamente, quando gioco con 64 o 32 persone diventa tutto un gran casino. La strategia non ha più senso. Subito dopo il respawn sei morto. Cosa c'è di divertente?".

The Crossing includerà due tipi di mappe. Il 60 per cento del gioco si svolgerà in modo lineare lungo i livelli della storia principale, con i giocatori-soldato al posto di nemici e alleati specifici. Ai soldati, che hanno un armamentario più leggero e meno potente dei giocatori protagonisti, vengono assegnati piccoli compiti in base al ruolo che rivestono, e otterranno delle ricompense per il ranking. Possono anche alternarsi ai comandi di diversi nemici: Colantonio ricorre all'analogia dell'Agente Smith in 'Matrix'.

Le restanti mappe sono livelli più ampi in stile deathmatch, che funzionano come una classica mappa multiplayer in cui i soldati possono sfidarsi in attesa che il server faccia entrare dei giocatori impegnati nella storia singleplayer. Il gioco si mette in pausa per esporre gli obiettivi di ogni partecipante, qualche volta sbloccando nuove sezioni in base alle esigenze della trama, quindi riparte fino a quando i protagonisti non riescono a raggiungere i loro obiettivi e procedono allo scenario successivo della storia principale. A quel punto i soldati riprendono a combattere tra loro come prima.

Colantonio spera che l'azione sia completamente differente ma ugualmente appagante per entrambi i tipi di giocatore: il segreto, a suo modo di vedere, sta nel fatto che i loro poteri sono diversi. I soldati si divertiranno fraggandosi a vicenda, o collaborando per avere la meglio su di un protagonista particolarmente forte. I giocatori protagonisti apprezzeranno la maggiore potenza di cui dispongono (Colantonio parla di diverse abilità per ogni tipo di personaggio, come le tre classi di *Alien Vs Predator*), che permetterà loro di usare un ampio set di tattiche specifiche con cui compensare l'inferiorità numerica rispetto agli avversari. E per chi preferisce un'esperienza ancorata agli stilemi dello sparatutto singleplayer, l'avventura può essere giocata completamente offline o in compagnia di un solo altro giocatore umano via co-op.

Se Arkane riuscirà a superare la difficile sfida di trovare un equilibrio tra i diversi stili di gioco e i differenti approcci dei giocatori all'avventura, probabilmente buona parte del merito andrà alla visione di Parigi concepita da Antonov. Fornendo contrasti e spaccati storici, ispirando emozioni e azioni, le sue città prenderanno silenziosamente per mano i giocatori di *The Crossing*, mentre le barriere tra single e multiplayer si sgretolano attorno a loro. Un risultato ottenuto con l'arte del mostrare piuttosto che con quella del raccontare.

La dipendenza dalla [illegible]olare dal vapore come fonte energ[illegible] ha creato una skyline ingrigita dall'inq[illegible]namento

UN UOMO NUOVO

Un anno dopo aver lasciato Shiny, Dave Perry sta dirigendo cinque MMO, gestendo tre nuove società e lanciando il più ambizioso concorso di game design al mondo. Tutto contemporaneamente

Cinque anni dopo aver ceduto il proprio studio, Shiny, ad Atari (che a sua volta l'ha prontamente rivenduto a Foundation 9), **Dave Perry** sembra più che mai deciso a mettere a soqquadro l'intera industria videoludica, rivoluzionando le procedure di game design (tutti i suoi nuovi progetti sono MMO free-to-play, a partire da tre titoli ancora ignoti fino all'RPG *2Moons* e al rhythm action *Dance! Online*), il modo di fare carriera per gli aspiranti sviluppatori (col suo concorso Top Secret in collaborazione con Acclaim) e il processo per l'ottenimento di fondi da dedicare allo sviluppo stesso (grazie alle sue nuove società Game Consultants, Game Investors e Game Industry Map). Ma che aspetto ha il nuovo mondo del videogioco immaginato da Perry?

In passato ha dichiarato che i suoi progetti per il futuro sono cambiati radicalmente in seguito ad un viaggio in estremo Oriente. Cosa ci ha trovato di così interessante?
È affascinante perché c'è davvero tanto da imparare da quel mercato. Laggiù tutti i giochi sono gratuiti: non usano nemmeno la pubblicità, ma solo la vendita di oggetti in-game. È così che cominci ad apprendere la psicologia della vendita di item, come funziona e di cosa si tratta. Oggigiorno sono dei maestri in questo campo, nella psicologia legata al comprare oggetti virtuali. Proprio adesso sto realizzando un gioco in cui puoi sposarti. Metti caso che incontriate una ragazza, andiate d'accordo e decidiate, tanto per divertirvi, di sposarvi all'interno del gioco: le comprate un anello economico, le comprate un bell'anello o le comprate il mega-anello di diamanti? La psicologia legata a questa scelta è interessante perché la gente deve davvero mettersi lì e pensarci sopra. Qualcuno può dire: 'Fermi tutti, si tratta solo di grafica, di realizzare tre texture differenti e a voi non costa niente realizzare queste tre texture differenti', ma [quegli anelli] hanno prezzi diversi. Ed è questo che fanno in Asia: hanno davvero compreso come portare a zero il prezzo del gioco ed è questo che mi fa impazzire. Non ho bisogno di 20 milioni di dollari per completare il gioco e possiamo sperimentare le idee più folli e fuori di testa, e andrà bene lo stesso.

Cos'è più importante per raggiungere nuovi mercati? Un nuovo modello economico o nuovi stili di gioco?
Voglio essere estremamente chiaro su questo punto: dipende tutto dalla comunità. Quando ho iniziato a realizzare videogiochi, il gioco era tuo e ti occupavi di ogni cosa. Adesso però è un team intero a realizzare il gioco e non sei solo tu, e ti limiti a comandare questa nave enorme e a sperare che finisca almeno vicino all'isola che ti eri prefissato di raggiungere. Ora si sta andando ancora più in là, e penso che si sia già oltre il concetto di team. Oggigiorno conta occuparsi della comunità, che è formata da gente incredibilmente intelligente. Avete presente il concetto di mente alveare? Ci sono tutte queste persone che mettono insieme le loro idee ed è un concetto davvero potente. Ed è questa l'idea alla base del progetto Top Secret che stiamo per rendere pubblico. Conoscete lo spettacolo televisivo 'American Idol'? L'idea è che tu possa passare dall'essere un aspirante cantante all'avere un album in testa alle classifiche la mattina seguente. Ho rimuginato su quel concetto per l'industria dei videogiochi e come me hanno fatto altre persone, riflettendo sull'idea di lasciare che sia la comunità a sviluppare un proprio gioco. Quando si parla di 'contenuti creati dagli utenti', di solito ciò significa 'ehi, gli permetteremo di cambiare l'avatar'. Qui no, è più un 'realizzeremo questo gioco assieme'. Nessuno fa una cosa simile perché è un'idea molto costosa, molto rischiosa e gestire e districarsi fra le migliaia di discussioni generate da un progetto simile è un lavoro davvero duro, ma io ho deciso di provarci. E il premio andrà alla persona che ritengo mi avrà aiutato maggiormente.

Le offrirò qualcosa che nessuno ha mai offerto in quest'industria. Le darò un team, un contratto garantito con un publisher e tutti i fondi per realizzare un MMO, di cui io sarò il produttore esecutivo. In pratica ciò significa che non le dirò semplicemente 'ok, vai e fallo' per poi abbandonarla a se stessa. La aiuterò, mi assicurerò che finisca e che ottenga tutte le risorse di cui ha bisogno. Ma sarà il vincitore ad essere il director del gioco e a guadagnare le royalty sul titolo: in pratica passerà dal nulla all'essere un vero director direttamente dalla propria cameretta. Si tratta di un nuovo modo di considerare i contenuti creati dagli utenti, ma non esiste alcun libro che possa aiutarmi a pianificare questo progetto: dobbiamo immaginarlo man mano che procediamo. Finirà per soffrire di tutti i problemi di inesperienza e cose simili, ci verranno proposti migliaia di bozzetti grafici, migliaia di tracce sonore e tutto il resto. Ma sapete cosa ci sarà di davvero forte? Il gioco sarà gratuito. Tutti potranno scaricarlo, mostrarlo ai propri amici, giocarci assieme e dire: 'Ehi, butta un occhio qui: questo l'ho fatto io'. E la cosa è forte: non sarai costretto a comprare il gioco per mostrarlo ad altra gente. Un'altra cosa che faremo sarà mettere nei Credits tutti coloro che avranno davvero fatto qualcosa per il gioco, in modo tale che abbiano le referenze per un MMO pubblicato nel proprio curriculum. Questa cosa aiuterà davvero parecchi studenti.

In quale fase di sviluppo siete con quest'idea?
Siamo abbastanza avanti. Col primo titolo darò alla comunità un'indicazione, così che in pratica sappiano quale direzione prendere col gioco. Ma da quel punto in poi, level design, meccaniche, oggetti, tutta la grafica, i bozzetti, il sonoro, i campionamenti e qualsiasi altra cosa sarà nelle mani della comunità. Sarà davvero interessante.

Ritiene che gli utenti sappiano sempre cosa è meglio?
No, ritengo ci sia bisogno di un director. Ci dev'essere qualcuno che prenda le decisioni definitive nel caso ci sia una tonnellata di idee. Ma il punto è: hanno buone idee? Il gioco farà schifo se usiamo le loro idee? Assolutamente no, è impossibile. Vi farò un esempio. Sono il director di un gioco di ballo e mi hanno chiesto: "Potresti passarci i vestiti che ti piacerebbe che i ballerini indossino nel gioco?". E io me ne stavo lì a pensare: 'I vestiti? Ve ne serviranno almeno 500, vero?'. E rimuginavo: 'Da dove li prendo? Come faccio una cosa simile? Penso di avere buon gusto, ma è il mio gusto, non quello degli altri, perciò come faccio?'. E in pratica ci siamo detti: 'Fermi tutti, perché non li chiediamo semplicemente ai giocatori?'. Primo, questo rende il mio lavoro un po' più semplice; secondo, siamo certi di fare la scelta giusta al primo colpo, mentre da solo avrei potuto sbagliare, sbagliare di brutto. La cosa è molto interessante per me perché sono rimasto confinato al mondo console per un lungo periodo, e lì in realtà non hai nessun legame con i consumatori. Puoi dire 'ciao' a qualcuno solo durante i focus test, ma nel complesso non hai un gran legame coi consumatori. Quindi si tratta di un rapporto completamente diverso.

"Ho visto un'opportunità per cambiare radicalmente il paradigma della proprietà. È proprio ciò che i publisher non vogliono, ma è esattamente quello che serve agli sviluppatori"

Con un altro progetto, Game Investors, intende invece modificare il rapporto sussistente fra sviluppatori e investitori. Da dove è nata l'idea?
Ho visto sviluppatori alquanto frustrati: stiamo parlando di talenti di primo livello, all'apice dell'industria, fra i primi dieci designer del settore. Le persone a quel livello sono sempre più frustrate col modello di publishing attuale, perché oggigiorno quando vai da un publisher, questo pretende un sacco di cose. In pratica ti dicono che vogliono possedere la PI che stai realizzando e che vogliono possedere il codice sorgente che stai scrivendo. Alcuni di loro hanno persino la faccia tosta di dirti che si prenderanno un pezzo della tua società e molti chiedono i diritti sul prossimo gioco che realizzerai. In pratica chiedono quello che gli pare e, ad essere onesti, la gente firma i contratti visto che sono l'unica alternativa disponibile. È un po' come per i contratti musicali: le persone vogliono incidere un disco al punto da firmare qualsiasi pezzo di carta, per scoprire solo in un secondo tempo cos'abbiano davvero firmato. Provare a vendere la propria società a un publisher è molto divertente perché il publisher dice: 'Cosa possiedi?'. E tu rispondi: 'Be', niente, dato che è già tutto in mano vostra'. E loro dicono: 'Allora non possiamo darti una lira per la tua società'. Al che rispondi: 'Cosa? Ma state scherzando? Mi sono fatto un mazzo tanto per voi'. E loro: 'Be', la società non ha nessun valore'. A te rimangono sedie e scrivanie. È quindi così che si fanno i soldi nell'ambiente dello sviluppo: nel trovare un modo per conservare le proprie PI. Ho pertanto visto un'opportunità per gli investitori non solo per aiutare gli sviluppatori, ma per cambiare radicalmente il paradigma della proprietà in quest'industria. È proprio ciò che i publisher non vogliono, ma è esattamente quello che serve agli sviluppatori. Questo gli conferisce più valore, più soldi, e ho fiducia che col tempo gli sviluppatori possano essere più creativi dei publisher, dato che gli sviluppatori spenderanno i propri soldi assumendosi dei rischi sulle cose in cui credono. Il punto quindi è che l'obiettivo principale degli investitori sarà quello di far crescere il valore della vostra società, e affinché ciò avvenga bisogna conservare le proprie PI. Perciò gli investitori vi finanzieranno affinché custodiate le vostre PI, così che quando le venderete per 150 milioni di dollari possano avere la loro fetta di torta. Non c'è nessuna società al mondo che offra un servizio simile: non ci sono libri o esempi da seguire, perciò sto creando questa società da zero. Si chiama Game Investors e debutterà nel periodo della GDC, forse appena dopo, e ha la medesima complessità di un eBay. Ma con eBay l'idea è che fai la vendita e hai finito,

mentre con Game Investors hai le offerte, ma quando la vendita va in porto hai contratti e deadline, e devi tenere sotto osservazione queste ultime. L'enorme vantaggio di Game Investors, la cosa che cambierà davvero il paradigma, è che se un investitore vorrà buttarsi sulla vostra società, noi ci assicureremo che scucia soldi anticipatamente. I soldi staranno in un conto fino al raggiungimento della prima deadline: nel secondo esatto in cui questa viene rispettata, i soldi vengono trasferiti allo sviluppatore. Basta che parliate della cosa con tre o quattro sviluppatori e ne capirete il potenziale. Nessuno ha la capacità di realizzare una cosa simile, ma noi ce l'avremo grazie ai progetti che riusciremo ad attirare. Mettiamo che abbiate un progetto e vi serva 1 milione di dollari, vi registrate e un investitore dice: 'Vi darò 500.000 dollari'. A quel punto vi servono solo altri 500.000 dollari. Potete quindi decidere il numero di investitori con cui volete lavorare. Potreste dire: 'Guardate, non voglio lavorare con più di un investitore, perciò dite a quel tizio con 500.000 dollari di andare via'. Oppure potreste decidere che tre investitori siano accettabili. Tre è una cifra normale in quest'industria. Il punto è che quando gli altri investitori vedranno che qualcuno ha già messo 500.000 dollari sul tavolo si esalteranno. E se non sono del tutto convinti, se dicono 'mi piace l'idea, ma non ne sono ancora sicuro', possono semplicemente premere un tasto e un team di esperti in game design viene inviato presso la softco: possono salire su un aereo, volare dalla società e incontrarla, e fare un'analisi dall'interno, solo per quell'investitore. Una volta tornati, possono offrirgli un report, un report confidenziale che non verrà condiviso col resto della comunità, e che dia all'investitore le informazioni necessarie per decidere.

Accresceremo il valore di alcuni sviluppatori e gli forniremo anche dei contratti base, così che possano capire cosa sia davvero un buon contratto. Non vogliamo che qualcuno si faccia male: non vogliamo che l'investitore arrivi e danneggi lo sviluppatore o che lo sviluppatore sfrutti l'investitore e questi decida di mollare e non tornare mai più. Non accadrà, e saremo molto cauti per quanto riguarda l'aspetto commerciale, per assicurarci che il rapporto sia solido con tutti. Comprendiamo le esigenze degli sviluppatori, ma anche quelle degli investitori.

Per quanto riguarda le pubblicità all'interno dei videogiochi, ritiene che possa esserci un'evoluzione in futuro o che certi titoli semplicemente non siano adatti?
No, penso ci saranno molteplici soluzioni. Ho condotto un sondaggio proprio su quest'argomento perché ero interessato al parere degli utenti, e il 97% di loro concorda con me, perciò adesso sono assolutamente sicuro della mia idea, ovvero che il pubblico occidentale non sia contrario alla pubblicità a patto che ottenga qualcosa in cambio. Vendere un gioco a 60 dollari e poi piazzarci pubblicità e spyware ovunque, significa prendere a schiaffi i consumatori. Ciò che abbiamo fatto in *2Moons* è stato dargli la possibilità di eliminare la pubblicità. È un'idea radicale: possono semplicemente 'spegnerla'. Se vi dà fastidio, potete spegnerla. Spegnerete una nostra fonte di introiti, ma va bene perché non vogliamo avere persone che vadano sui forum per scatenare flame contro di noi. Voglio che vadano sui forum e dicano: 'Questa è la società più figa del mondo. Odio la pubblicità e loro non mi costringono a guardarla'. D'altro canto, se uno volesse guardarla... Ma perché vorrebbero guardarla? Abbiamo fatto un sondaggio chiedendo: se poteste eliminare la pubblicità, lo fareste? E indovinate quanti hanno risposto sì? Il 100%. A quel punto ci siamo detti: 'oh, cacchio'. È quindi chiaro che tutti quei giochi che ce la mettono stanno infilando a forza qualcosa nella gola della gente. E per gli inserzionisti non è il massimo sapere che stanno infilando a forza qualcosa nella gola di gente a cui non interessa. Perciò abbiamo fatto un altro sondaggio: se aveste un tasto sul telecomando per eliminare la pubblicità dalla TV, premereste quel tasto? E la risposta è stata: 'Certo, odio la pubblicità in televisione'. La domanda a quel punto è stata: se aveste un altro tasto per ripristinarla, potendo da quel momento accedere gratuitamente a tutti i film in pay-per-view, lo premereste? Ed è lì che abbiamo ottenuto quel 97% di cui parlavo. La risposta è stata: 'Sicuramente'. La cosa che ha più valore per un giocatore di MMORPG è l'esperienza, quindi chiedendo 'se raddoppiassi i tuoi punti esperienza attivando la pubblicità, la attiveresti?' la risposta è quel 97%, e il motivo è che per loro lo scambio ha un certo valore. Se in cambio gli dicessi che otterrebbero un paio di pantaloni verdi, probabilmente scenderemmo all'1%, ovvero un tizio a cui piacciono i pantaloni verdi.

Fatemi fare un altro esempio. È un concetto su cui sto lavorando da tempo: quello della pubblicità 'sincronizzata'. Non c'è nessuna pubblicità a video, ma quando entro in un negozio vedo una spada e penso: 'Quella spada spacca'. Però costa dieci dollari e non ho voglia di spen-

dere dieci dollari per una spada. Gioco per un mesetto e torno al negozio: 'Mannaggia, vorrei davvero avere quella spada e non ho modo per ottenerla'. Cosa succederebbe se apparisse una scritta che vi dice: 'Coca-Cola si è appena offerta di comprarti quella spada. Accetti? Sì o no?'. E la pubblicità finirebbe qui. Il vostro scambio con Coca-Cola sarebbe il più positivo che possiate mai avere. Direste di sicuro: 'Cosa? Posso avere la spada gratuitamente?'. Potreste anche dire di no, ma non ho nemmeno bisogno di un sondaggio per capire in quanti lo farebbero. Si tratta di uno scambio positivo fra inserzionista e consumatore, e noi potremmo pensare a una tariffa speciale con cui Coca-Cola possa acquistare queste spade magiche a un prezzo incredibilmente basso, dato che si tratta di oggetti virtuali. Potremmo avere un impatto fenomenale sui consumatori. Questo è il genere di cui cose su cui vorrei che le persone della pubblicità iniziassero a concentrarsi, al di fuori del solito 'stiamo cercando di trasformare i videogiochi in riviste e voi potete schiaffare della pubblicità ovunque vi pare'. Si tratta della direzione sbagliata. Sarebbe come se dicessi: 'Ok, la mia schermata di caricamento dura solo dieci secondi, ma la allungherò a tre minuti dato che così posso farci molti più soldi'. È semplicemente ridicolo.

Quali sono gli assunti più errati da parte dell'industria attuale?

Ce ne sono due. Ritengo che il nostro pubblico sia potenzialmente molto più grande di quanto pensiamo. La comunità degli investitori, per esempio, si esalta parecchio quando sente che *WOW* ha otto milioni di giocatori. Ma se prendete *America's Army*, che è gratuito, vedrete che anche quello ha otto milioni di giocatori. Eppure entrambi i titoli hanno un pubblico alquanto peculiare. Spero che si arrivi a un punto in qui qualcuno tiri fuori un *WOW* per

cui non si debba pagare, che sia completamente gratuito, ma che sia anche incentrato su un tema non così limitante, ma incredibilmente aperto. Ci saranno delle persone, magari dei neofiti che pensano diversamente da noi o dei veterani che hanno studiato il problema, che troveranno una combinazione superba. Voglio un gioco che non sia di nicchia, ma che attiri 20 milioni di persone: quando qualcuno ci riuscirà, penso che la percezione verso l'industria videoludica cambierà. Non ci saranno mai più affermazioni del tipo: 'Dio mio, quest'industria è folle'. Voi pensate che qualcuno inventerà mai un gioco simile?

Se ci riuscirà, non sarà più un gioco...
Sono d'accordo, molto arguto. Penso che si parlerà di divertimento interattivo, ma credo ci vorranno artisti e designer di interfacce: ritengo che sarà uno dei nostri team a riuscirci, ma non sarà un gioco, concordo. Avrà alcuni elementi ludici o divertenti, o magari apprenderà dai giochi come tenere incollato l'utente, ma credo fermamente che qualcuno ci riuscirà.

Ma provate ad elevare il concetto all'ennesima potenza e a pensare ai mondi di gioco, ad avere tutta questa gente e a portare tutti questi contenuti nel mondo di gioco, così che possiate usufruirne virtualmente da qualsiasi parte del pianeta: non dovreste prendere la macchina e guidare fino a un palazzetto, ma potreste incontrare gli amici con cui passate il tempo online, svoltare l'angolo ed entrare nello stadio di Wembley (in versione virtuale) per vedere il concerto che volete. Qui c'è James Blunt, ma Cher sta suonando a Berlino in questo momento. Perché non andate allo stadio di Berlino e vi vedete il feed live? Questo è il genere di esperienze che non posso avere al momento, e sarà questo genere di cose (se sapeste che assistere a tutti questi concerti è gratuito, vi collegherestе all'istante a questo gioco) ad attirare quei 20 milioni di persone. Se siete degli artisti potreste avere una galleria virtuale, con centinaia di migliaia di persone che vedono il vostro lavoro. Potreste modificare i quadri ogni volta che volete e venderli. L'accavallamento fra il mondo virtuale e quello reale accadrà davvero quando ci saranno tantissimi posti in un gioco in cui potrete comprare un oggetto reale. Stiamo già sperimentando quest'idea in uno dei miei progetti. Accadrà questa cosa? Non vedo come non possa. Sarà possibile portare contenuti di maggior valore negli spazi virtuali? Non vedo perché no. Credetemi, c'è gente che sta già lavorando sulla cosa: non sulla scala di cui ho parlato, ma nella direzione per realizzare cose simili, e penso che sarà interessante. Mi piacerebbe occuparmene. Abbiamo già la tecnologia per realizzare gran parte del lavoro.

Non ritiene che creando surrogati virtuali tanto credibili si finirà per sopprimere il desiderio umano di esplorare?
È una domanda complessa. Ho appena scritto un articolo per 'Business Week' in cui dicevo: 'Arriverete presto a un punto in cui entrerete in una stanza e non riuscirete subito a capire se qualcuno stia *vedendo* il Superbowl o *giocando* il Superbowl. Non sarà tanto ovvio'. Avrà un aspetto dannatamente valido, con le voci giuste per i commentatori, le luce e le ombre, il sudore sui giocatori, la fisica della palla e tutto quanto. A un certo punto ci arriveremo. Ma andando ancora più un là, il punto che è davvero fondamentale è: dopo una cosa simile, quanti altri giochi così vorrete? Direte: 'Ok, ho vissuto quest'esperienza: è stato fighissimo, è stato fantastico, grazie a *Madden 2015*'. L'anno non ha alcun importanza: ormai l'esperienza è stata vissuta. Vorrete ancora un *Madden 2016*? [Nell'articolo] evidenzio come ce ne stancheremo ben presto e come ci proietteremo verso quello che considero un cambiamento radicale nella nostra vita: ci proietteremo nei mondi di fantasia (lo facciamo già in un certo senso), dove avremo della gente che praticherà nuovi sport che non esistono, ma che sono comunque sport veri. Inventeranno un nuovo baseball, a squadre ma con giocatori da tutto il mondo, che sarà divertente da vedere perché progettato appositamente: magari anche il pubblico potrà partecipare in qualche modo. Inventeranno nuovi sport e nuove cose. Adoro i libri di Harry Potter semplicemente perché l'autrice ha inventato il Quidditch. Ho letto il libro e ho pensato: 'Dio mio, questo è esattamente ciò di cui sto parlando'. C'è qualcuno che non si sta limitando ad accennare a questo stupido sport, ma sta cercando di elaborare delle regole e di trasformarlo in uno sport vero. E tutto ciò può essere realizzato in un mondo [virtuale]: il 99% delle idee falliranno, ma qualcuna inventerà uno sport che piacerà davvero alla gente. E queste persone diventeranno i Will Wright del futuro, coloro che ci porteranno in posti a cui non abbiamo mai pensato prima, ma che saranno anche in grado di garantire la buona salute dell'industria.

Non penso che sarà un futuro negativo, ma bisognerà essere estremamente creativi. Ci vorrà l'immaginazione. Avete notato che tutte le canzoni Disney concernono l'immaginazione? Adesso vado a Disneyland e penso: 'Avete ragione'. In futuro il valore dell'immaginazione sarà enorme, perché non si tratta di copiare, ma di immaginare davvero e cercare di capire cosa possa motivare la gente e cosa la gente trovi divertente. Ed è a quel punto che noi vecchi lupi di mare potremo finalmente andare in pensione.

"In futuro il valore dell'immaginazione sarà enorme, perché non si tratta di copiare, ma di immaginare davvero"

Pelle digitale

Potete essere qualsiasi cosa vogliate, purché si tratti di un soldato maschio e muscoloso. Perché il ruolo cruciale degli avatar è così spesso limitato e frainteso?

È dura essere Marcus Fenix, ma non per la situazione in cui si trova. Non perché la guerra sia un inferno, il suo mondo in rovina e tutto ciò che desiderisia la fine del massacro e una tranquilla serata a casa con in mano una birra gelata da sorseggiare. No, essere Marcus Fenix è dura perché, quando ha l'aspetto di un energumeno di 140 chili dalla mascella d'acciaio e la barba in stile grigia metallizzata, vieni immediatamente associato allo stereotipo di individuo da cui stare alla larga alla fermata del tram. Fenix è un ingombrante quanto insipida nota emozionante, e chi vuole giocare a *Gears Of War* è costretto a diventarlo.

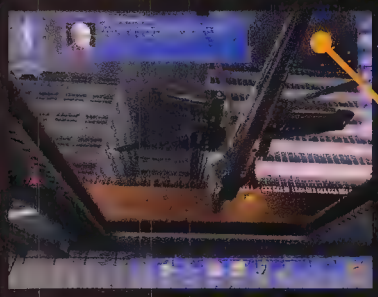
Ogni videogiocatore ha provato quell'attimo di intima esitazione: "Devo davvero essere lui?". Lo si potrebbe chiamare il Dilemma di Fenix. O il Dilemma di Ryder. O il Dilemma di Parfitt. Nel complesso, una rapida occhiata a qualsiasi scaffale di videogiochi offrirà alla vista un paio di personaggi simpatici, una manciata di principi cibernetici e uno sproposito numero di soldati. Immaginate di andare al cinema e sentirvi dire che su 15 film in proiezione, ben 12 hanno per protagonista Steven Seagal: è questa la situazione in cui versa il videogioco. Gli avatar sono in crisi e, con sempre più titoli che mettono a disposizione non dei personaggi ma una serie di slider, capigliature e pigmentazioni personalizzabili, il bisogno che qualcuno formuli approcci più sofisticati è più urgente che mai. Per farlo occorrerà tuttavia rispondere ad alcune domande tutt'altro che facili. Cosa rappresentano davvero gli avatar per i giocatori? Cosa separa quelli brutti da quelli belli? E perché la comprensione del rapporto tra i giocatori e i loro avatar è ancora tanto primitiva?

Inevitabilmente, l'importanza di un avatar dipende da ciò che la gente cerca nei giochi. Per molti, il loro fascino può essere sintetizzato come 'una vita senza la possibilità di annegare': vivere nel gioco situazioni improponibili nella realtà. Fondamentalmente, per assaporare la sensazione di puro e immediato coinvolgimento vanno bene anche gli avatar più elementari, punti di riferimento strutturalmente necessari nel mondo di gioco, ma emozionalmente trascurabili come il cursore che appare e scompare all'interno di un documento Word.

Tuttavia, i giochi rispondono ad un'altra pulsione più complessa, e in questo caso il ruolo dell'avatar è cruciale. Quando si osservano le immagini di un nuovo gioco, oltre a decifrarne il genere e a maturare un'opinione sulla grafica, non ci si domanda anche 'chi dovrò essere?'. I giochi consentono ai loro utenti di fare esperimenti con l'identità. Che si tratti di appagamento del desiderio o di semplice curiosità, gli avatar sollevano lo scomodo interrogativo su quanta parte della pratica videoludica richieda di fingere, come tendono a fare i bambini, di essere qualcun altro. È per questo che gli avatar sono al centro della persistente enfasi da parte dell'in-

dustria sulla virtù dell'immaginazione, una prerogativa criminalmente infantile.

Harvey Smith, lead designer di *Deus Ex* e ora creative director per Midway Studios Austin, ha riflettuto molto sull'argomento e tenuto discorsi sulla psicologia degli avatar in diverse parti del mondo. Ritiene che l'avatar rappresenti un potente trampolino di lancio per l'immaginazione. "Il nostro interesse primario è il gioco d'identità: quale archetipo siete e quale no? Noi mostriamo gli archetipi, e il giocatore vi gravita in base a ciò che ha in testa".



E chiaramente quell'archetipo non sarà lo stesso per tutti. L'importanza dell'avatar è complicata dai conflittuali impulsi immaginativi che differenti giocatori riversano nel gioco: alcuni vogliono un avatar che permetta loro di evadere in un ruolo fantasy pienamente sviluppato, altri preferiscono uno spazio vuoto su cui proiettare la propria identità.

È il soddisfacimento di questi bisogni, o il dover optare per uno di loro, che consente di raggruppare gli avatar in due categorie fondamentali: quelli fissi, presentati al giocatore come un ruolo specifico da interpretare, e quelli che possono essere personalizzati.

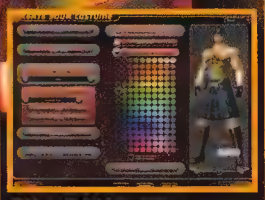
Entrambe le scelte possono seriamente influenzare la relazione giocatore-avatar, provocando oscillazioni tra avatar che il giocatore considera come entità da controllare, e avatar intesi come identità da assumere. I personaggi fissi emergono dalla voglia di raccontare storie complesse. Nella letteratura e nei film, narrazione e personaggio sono realizzati l'una su misura dell'altro, in un vincolo che non può essere assolutamente spezzato. Tuttavia, dare ai giocatori un avatar con una personalità ben definita può essere pericoloso, perché non solo può determinare il modo in cui affronteranno il gioco, ma limita anche il bacino di pubblico suscettibile di provare una qualche affinità.

Un gioco come *Deus Ex* è forse incapace di generare lo stesso grado di immedesimazione con il proprio avatar rispetto ad un altro in cui sia possibile passare alla terza persona, come *Oblivion*?

Ecco perché molti giochi propongono avatar deliberatamente vaghi. "In Giappone viene usato il termine 'masking'", spiega Smith. "Si tratta essenzialmente di uno spazio generico sul quale il giocatore può proiettare la propria identità. In alcuni anime, l'eroe è tratteggiato con poche linee, il cattivo con molte di più: è di conseguenza molto più facile sentirsi l'eroe, che è come un vascello vuoto da occupare, mentre il suo antagonista vanta una spiccata personalità".

Quanto meno fantasioso e caratterizzato è un avatar, tanto più ridotta sarà la parte di pubblico potenziale che si sentirà esclusa. È la logica dietro il silenzio di Gordon Freeman, o l'elmetto di Master Chief. Nintendo è maestra nel manipolare questo approccio. Mario è tutt'altro che una figura carismatica: il suo appeal risiede nel mondo che con lui è possibile esplorare. Gli eroi creati da Nintendo sono spesso involucri, strumenti sottili come un foglio di carta il cui compito è quello di fornire un punto di riferimento spensierato in avventure dalla storia semplice. I giochi che hanno provato a spingere maggiormente sulla storia, come *Luigi's Mansion* e *Super Mario Sunshine*, hanno suscitato reazioni controverse. Viceversa, i giochi di *Mario* più riusciti nell'ultima generazione, gli RPG, hanno funzionato perché si appoggiano e ironizzano sulla vacuità del loro protagonista.

Portando questo approccio dello spazio vuoto all'estremo, si potrebbe



City Of Heroes

Le possibilità di personalizzazione disponibili in correlazione con l'aspetto MM degli MMOG spesso contrastano con uno dei principi cardine di game design: il personaggio principale dev'essere speciale. Potreste chiamarlo il Paradosso di *City Of Heroes*, la versione online del Dubbio di Fenix. La sfida più grande nei MMOG sta nel fatto che tutti i giocatori sono egualmente (ir)rilevanti. Quando chiunque in *WOW* può modificare se stesso in qualcosa di estremo, risulta più difficile distinguersi dalla massa. Offline, in compenso, gli avatar somigliano un po' a delle stanze di hotel: interpretando Gordon Freeman, o Mario, si condivide il personaggio con persone che avranno esperienze simili alla propria. Online, invece, è possibile creare qualcosa che non apparterrà a nessun altro. Strano, allora, che solo in pochi scelgano di usare i propri nomi in rete.

Sebbene l'Unreal Engine 3 abbia giovato alla durezza dell'aspetto di Marcus Fenix, non si può fare a meno di pensare che sarebbe rimasto un ammasso di cliché anche in cel-shading

giungere alla conclusione che Pac-Man, il sempreverde ambasciatore dell'intera industria, andrebbe considerato il miglior esempio di avatar così progettato. Pac-Man non potrebbe essere più elementare, suggerendo niente di più complesso di un'illimitata ingordigia. Certamente i colori, il fattore novità e la meccanica a inseguimenti sono tutti fattori che hanno contribuito al successo del gioco, ma la presenza di un avatar così universalmente versatile non ha certo nuociuto. Non è un caso che elaborazioni successive abbiano avuto il solo effetto di diluire il design originale: braccia e gambe, di cui Pac-Man è stato dotato in alcuni dei platform recenti, diminuiscono la sua attrattiva perché lo trasformano da idea a strana creatura, e la gente non si identifica con strane creature nel modo in cui si identifica con le idee.

Ciononostante, che i designer optino per qualcosa di generico o di più specifico, la 'portata' dei personaggi fissi è tristemente modesta. La necessità di richiamare l'attenzione di un pubblico più ampio possibile spinge i designer a sfornare insipidi impasti che non disturbano ma nemmeno esaltano. Una delle accuse più frequenti mosse all'industria del videogioco ha per oggetto la predominanza di maschi bianchi in qualità di avatar, e la considerazione che la razza e il sesso del personaggio, quando diversi dalla norma, siano spesso motivati da esigenze narrative. A differenza delle persone, gli avatar hanno bisogno di una ragione per essere neri. Questo è in parte dovuto al fatto che l'industria stessa sia composta in massima parte da bianchi. Un'altra ragione è rintracciabile nella mancata comprensione, da parte dell'industria, di quanto vario sia divenuto il suo pubblico. "Mi sono formato lavorando ad *Ultima* con Richard Garriott," spiega Smith. "Richard faceva parecchio affidamento sul fatto che, all'epoca, il giocatore medio fosse un ragazzino bianco un po' nerd, che guardava prestanti supereroi biondi e ci si immedesimava". Sembra che molti designer non abbiano ancora compreso che il giocatore medio di oggi è impossibile da stereotipare.

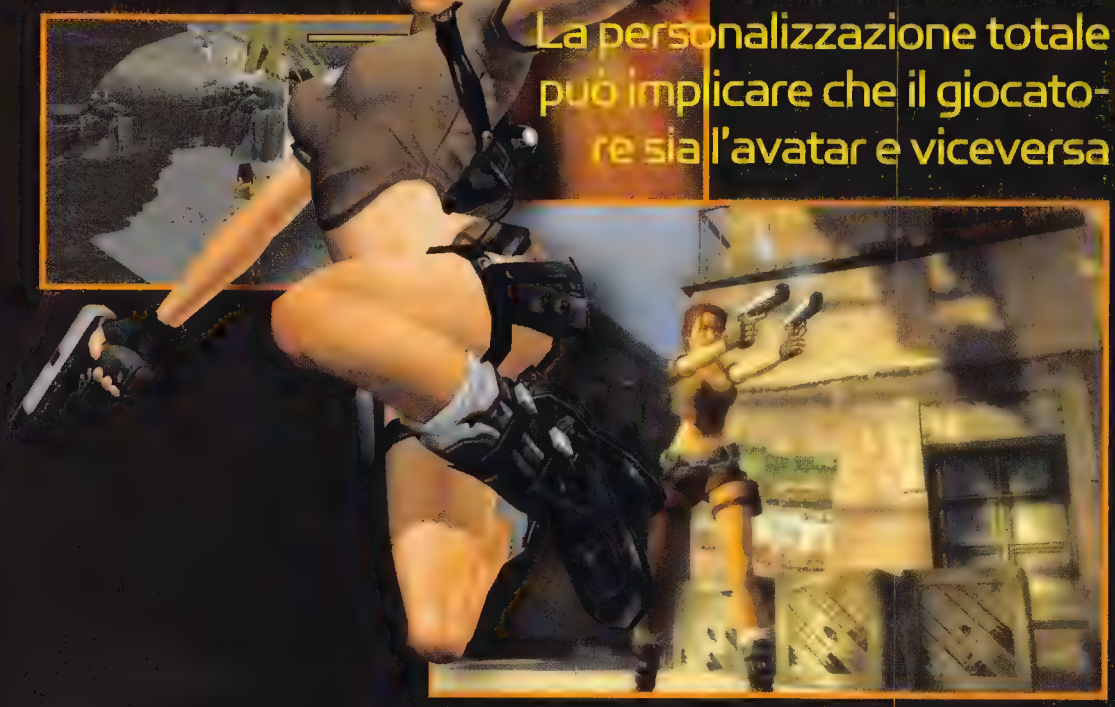
La personalizzazione, un indirizzo nell'ideazione degli avatar che sta velocemente compromettendo il predominio del protagonista fisso, offre una soluzione al problema della cattiva rappresentazione di razza e sesso lasciando che sia il giocatore a stabilire questi attributi in prima persona. Il suo successo in seno agli MMOG lascia intendere che la customizzazione sia un potente strumento di creazione di un avatar, ma non è perfetto. Se da un lato conferisce maggior potere, dall'altro può restituire l'idea che lo sviluppatore si sia semplicemente arreso. E cedere la responsabilità di creazione del personaggio al giocatore, in un gioco altrimenti curato fin nei minimi particolari, può infondere la curiosa sensazione che il proprio avatar sia un elemento periferico alla storia. Si rischia anche di semplificare eccessivamente il rapporto tra giocatore e avatar: la personalizzazione totale può implicare che la relazione si concretizzi in un trasferimento diretto: il giocatore è l'avatar e viceversa. Ma allora, perché gli effetti della personalizzazione fotografica sono tanto inquietanti? Di certo è un segnale che la funzione dell'avatar è di gran lunga più complessa, proteggendo il giocatore da un coinvolgimento diretto con la finzione del gioco ma allo stesso tempo risucchiandolo all'interno di essa.

I sistemi di personalizzazione possono inoltre richiamare l'attenzione sui modi attraverso cui i giochi sminuiscono l'importanza del rapporto utente-avatar. *Oblivion*, ad esempio, possiede strumenti di personalizzazione del personaggio talmente avanzati che può essere necessario spendere un'ora o più per plasmare il volto del proprio avatar,

Nella serie *Mario RPG* si fanno spiritose battute su una mascotte più nota per i suoi salti che per la sua personalità, mantenendo il carisma che ha fatto di Mario un successo

Lara Croft

Gran parte del successo di *Tomb Raider* è dipeso dall'abbandono dell'ultima ora di un protagonista maschile in favore di uno femminile. Sebbene ciò sia indubbiamente vero, il fascino di Lara viene spesso frainteso. Lara non è un gran personaggio perché è sexy, ma perché era diversa, un passo al di fuori di ciò che gli action game offrivano all'epoca. Ed è forse la riservatezza piuttosto che l'aspetto il segreto del suo carisma: tra tutti gli avatar in terza persona, Lara Croft è quello che meglio di altri riesce a tenere il giocatore a distanza di braccio: risponde perfettamente ai comandi, ma su schermo sembra avere una mente e delle intenzioni tutte sue.



La personalizzazione totale può implicare che il giocatore sia l'avatar e viceversa

per poi trascorrere le 100 ore successive osservandone le spalle o impiegando la visuale in soggettiva. Ancor più degno di nota è il fatto che molti giochi obblighino a personalizzare un personaggio senza fornire indicazioni su come sarà il resto del gioco. Come si può decidere a quale classe appartenere, ad esempio, senza sapere come le diverse classi influenzano il gameplay?

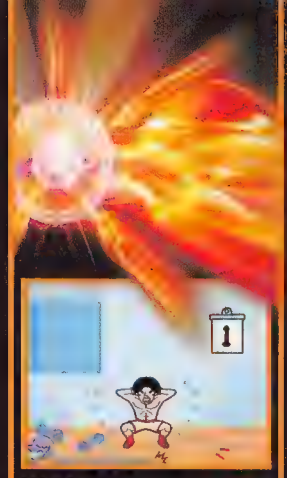
Ma la creazione di un personaggio rappresenta solo metà del problema, sebbene spesso sia proprio lì che lo sviluppo si ferma. *WOW* e altri MMOG provano che il modo in cui un avatar cambia nel corso del gioco è tanto importante per chi gioca quanto la fase della sua creazione. Perché altrimenti si spenderebbero ore in level-upping e nell'acquisto di oggetti? Peter Molyneux, il cui *Fable* è uno dei pochi titoli incentrati su quest'aspetto, afferma che far funzionare idee di questo tipo non è facile. "Perché il gioco sia in grado di supportare una relazione in divenire con l'avatar, deve essere in grado di notare ciò che egli sta facendo. È un po' come recarsi al lavoro e vedere che gli altri ti ignorano: se il giocatore prende a fare cose strane nell'indifferenza del mondo di gioco e degli NPC, è inutile. È particolarmente importante nel momento in cui, col progredire del gioco, l'utente accresce fama e potere. Il gioco deve riflettere tutto questo".

L'idea che il giocatore possa davvero capire i suoi effetti sull'avatar solo quando il gioco li riflette su di lui ha portato ad una delle caratteristiche più sorprendenti di *Fable 2*: "Il mio intento è che nel gioco ci sia chi è disposto a volervi bene. E uno di questi personaggi sarà un cane. Quel cane, che cambierà aspetto e atteggiamento per riflettere ciò che siete, sarà uno specchio di ciò che state facendo nel gioco. La ragione della sua presenza è quella di sottolineare costantemente le alterazioni del proprio avatar. Può saltare sulle cose o farci la pipì, un manifesto velato ma efficace del comportamento dell'utente in quanto avatar".

Anche senza questo livello extra di feedback, la focalizzazione di *Fable* sull'avatar ha funzionato perché ripartiva l'incarico di personalizzazione tra il giocatore (che poteva decidere pettinature e abbigliamento) e le conseguenze delle sue azioni, alterando l'aspetto dell'avatar al di fuori del suo controllo immediato. Molyneux è del parere che questo genere di approccio, se applicato con cura, guadagnerà sempre maggiore importanza. "Con l'avvento del gioco in rete le persone desiderano far vedere a tutti quanto sono uniche, e quest'unicità deve davvero significare qualcosa di più che: 'Io indosso un mantello blu, tu indossi un mantello nero'. L'idea di un avatar che rifletta ciò che sei e ciò che hai fatto è molto potente. Se il combattimento sfregiasse e cambiasse il tuo personaggio, solo questo significherebbe tantissimo, specialmente in un MMORPG. Sfigurare orribilmente l'avatar di un giocatore mentre si gioca online, dove altre persone ti possono vedere, procura un'emozione più forte di quella che si proverebbe uccidendolo per poi vederlo rinascere, perché gli resta un segno permanente".

Ma un simile livello di controllo è invero lontano, e quello degli avatar rappresenta ancora un enigma di design quasi impossibile da risolvere. "La mia convinzione è che si possa vincere o perdere in entrambi i modi", afferma ridendo Smith. "Le cose di cui discutiamo più a lungo sono quelle che non hanno una risposta che possa dirsi univocamente giusta o sbagliata. Metà del team può ritenere che Duke Nukem e Lara Croft siano personaggi forti che la gente apprezza, mentre per altri: 'Be', il mio gioco preferito è *Oblivion*, e la forza di *Oblivion* è che puoi essere chi

Si può decidere a quale classe appartenere senza sapere come le classi influenzano il gameplay?

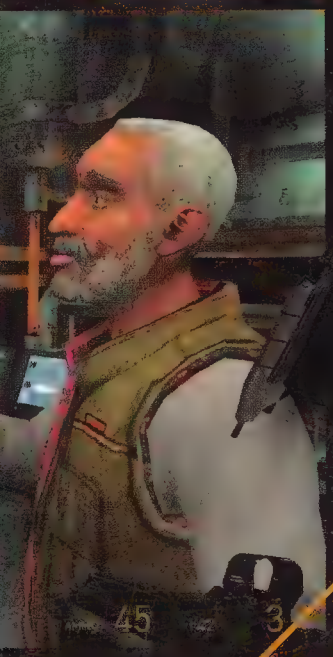


Wario

In apparenza pigro rovesciamento di Mario creato per *Super Mario Land* su Game Boy, Wario ha dovuto attendere il veicolo giusto perché il suo potenziale potesse emergere pienamente. I bassi rischi derivanti dall'avere a che fare con un personaggio largamente non amato hanno permesso al team di *WarioWare* di creare un gioco ancor più focalizzato sul suo protagonista, una risposta estrema e surreale alle creazioni attentamente controllate di Nintendo. Il successo del franchise ha fatto di Wario una vera rarità: un antieroe che piega il giocatore alla sua volontà piuttosto che il contrario.

Osservare il modo in cui le azioni compiute in *Fable* cambiano non solo l'aspetto del personaggio, ma anche le reazioni degli NPC, è una della esperienze più rimarchevoli della passata generazione

Gli strumenti di creazione del personaggio in *Oblivion* possono assorbire ore di tempo prezioso, ma quante persone modellano un viso e un corpo simile al proprio?



Chief, a differenza di Gordon Freeman, può parlare. Il tono rauco della voce può allontanare tanti giocatori quanto la barba di Freeman, ma la mancanza di un volto incoraggia l'immedesimazione

vuoi'. La gente dirà: 'Quello è un RPG, e gli altri degli sparatutto'. E poi, il mio sparatutto preferito è *System Shock*, e lì l'avatar era deliberatamente vago".

Se allora gli avatar si sono evoluti in complessità come tutti gli altri aspetti coinvolti nella creazione di un gioco, è pur vero che non ne hanno beneficiato tanto quanto la fisica, per fare un esempio, perché non c'è un indirizzo chiaro da seguire. Anche nella gloria del 3D in bump-mapping, molti avatar nascono come cliché bidimensionali, e restano tali per tutto il gioco.

Infatti, uno dei fattori che stanno ostacolando l'evoluzione degli avatar potrebbe essere proprio quello tecnologico. In il problema, in una parola, è il realismo. Un esorbitante numero di poligoni può rendere le cose più attraenti, ma è più difficile far funzionare design astratti rispetto al passato. La spinta verso più alti livelli di fedeltà rappresentativa può significare la creazione di personaggi più specifici con un appeal più limitato, vale a dire cliché più dettagliati.

Tuttavia, la tecnologia potrebbe anche salvare la situazione, se mai si rendesse più economica. Quando la realizzazione dei giochi costerà meno, o quando il simil-realismo verrà a noia spingendo i giocatori a desiderare nuovamente una gamma più ampia di tipi e stili, allora potranno essere assunti rischi maggiori, con titoli concepiti per pubblici specifici. Forse tutto ciò che occorre per risolvere un problema contraddittorio come quello degli avatar è un mercato altrettanto contraddittorio, offerente diversi sistemi di distribuzione e modelli economici per altrettanto diversi tipi di giochi e categorie di utenza.

"Diventerà sempre più frammentato a mano a mano che si allargherà lo spettro delle tipologie di giochi", ribadisce Smith. "Il nostro bacino d'utenza si sta ampliando, ci rivolgiamo a sempre più persone. È un po' come i film indipendenti. Da ragazzo adoravo fantasticare. Ora voglio un po' di spessore in più. Nei primi anni del cinema, quelli che facevano semplici film su rapine in banca probabilmente si sentivano chiedere: 'Che ne dite di una storia d'amore?'. E qualcun altro diceva: 'Pensate che sarà mai possibile?'. Ora abbiamo film surrealisti, di fantascienza, soap-opera, tutti con protagonisti giusti per il rispettivo pubblico. Similmente, anche i giochi diventeranno più frammentati.

"Provate a immaginare se domani qualcuno lanciasse un gioco di altissimo livello il cui protagonista avesse 80 anni", dice. "I suoi movimenti estremamente limitati dalla sua condizione, il suo obiettivo disperato: la vecchietta che ama non risponde al telefono. Non può rompere una finestra e arrampicarsi all'interno dell'appartamento, e nemmeno guidare". Ride. "Sono pronto a scommettere che prima o poi un gioco così arriverà. Non so quando, ma succederà". E con esso arriveranno giochi che permetteranno di essere un cattivo, un codardo o un lunatico. In breve, giochi che proporranno di diventare qualcuno oltre che di fare qualcosa.

Guybrush Threepwood

I giochi di avventura, con le loro inclinazioni comiche, son più predisposti di altri a presentare avatar dai tratti ben poco eroici. Spesso vigliacco, talvolta vendicativo, ma sempre irresistibilmente demenziale, il Guybrush Threepwood di *Monkey Island* è il rappresentante ideale del genere, e una proposta affascinante per altri. Egli pare anche suggerire che tutto quello di cui ci sia bisogno per ampliare la gamma di avatar siano meno armi e più polli di gomma.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

È in edicola dal 19 aprile con il GIOCO COMPLETO

DA NON PERDERE! LO SPECIALE ESCLUSIVO DI UNREAL TOURNAMENT 3

THE MOMENT OF SILENCE

Fantapolitica, cospirazioni e alieni in un'avventura MEMORABILE!

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Voto: 8½

Rivista + gioco completo + DVD Demo da 8 GB a soli € 7,90

Rivista + gioco completo + CD Demo a soli € 6,90

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER BUDGET

Anche in versione Budget con allegato un altro fantastico GIOCO COMPLETO al prezzo eccezionale di € 3,90

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIÙ VENDUTA IN ITALIA

Review

Giochi di parole e numeri

100 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
360, PC, PS3

102 Virtua Fighter 5
360, PS3

104 Supreme Commander
PC

106 Command & Conquer 3 Tiberium Wars
360, PC

108 God of War II
PS2

110 Sonic e gli Anelli Segreti
Wii

111 Kororinpa
Wii

112 Cooking Mama: Cook Off
Wii

113 SSX Blur
Wii

114 Excite Truck
Wii

115 Full Auto 2: Battlelines
PS3

116 Formula One Championship Edition
PS3

118 NBA Street Homecourt
360, PS3

119 Virtua Tennis 3
360, PC, PS3, PSP

120 Def Jam: Icon
360, PS3

122 Battlestations: Midway
360, PC

123 Bullet Witch
360

124 After Burner: Black Falcon
PSP

125 Burnout: Dominator
PS2, PSP

126 Ratchet & Clank: Size Matters
PSP

127 Sid Meier's Pirates!
PSP

128 Hotel Dusk: Room 215
DS

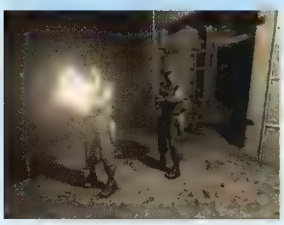
129 Lunar Knights
DS

130 Spectrobes
DS

131 Picross DS
DS

I meno giocati

S.T.A.L.K.E.R.

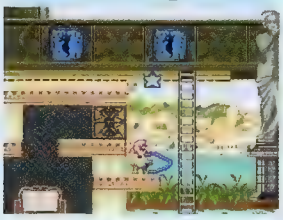


Un codice instabile ben oltre i limiti dell'ingiocabilità e con un frame rate spesso inferiore ai 10fps rende impossibile la prova dello sparatutto ucraino su questo numero
PC, THQ

Eledees

Proprio quando Wii si stava affermando come la console debug più affidabile della redazione, ecco i primi problemi di funzionamento. A farne le spese è lo shooter Konami
WII, KONAMI

Wario: Master of Disguise



L'enigma della sfinge è sostanzialmente insuperabile senza conoscere il giapponese. Tanto vale aspettare una release in una lingua più comprensibile...
DS, NINTENDO

Col sorriso stampato

I videogiochi sono stupidi. Non è meraviglioso?

La narrazione essenziale di *Crackdown* serve a dare un senso al suo mondo, ma la natura emergente del gameplay assicura che non duri a lungo

Arriva un momento in *Crackdown* in cui, dopo aver tentato inutilmente di raggiungere le travi di un ponte al volante di un SUV potenziato, ci si lascia prendere dallo sconforto. Ma poi ecco l'illuminazione: scendi dall'auto, la sollevi con le braccia, la scagli verso il cielo e spicchi un balzo di 20 metri per raggiungerla mentre atterra proprio dove desideravi.

Si tratta di un procedimento assolutamente inutile. Non c'è niente da fare lì sopra, nessun pregio nel guidare goffamente sulle travi per poi finirci inevitabilmente incastrato. Eppure il senso di vittoria, per quanto assurdo, è palpabile. Questo ridicolo frangente offre un senso di soddisfazione persino superiore a quello maturato attraverso la storia, o completando le strutturate missioni del gioco.

È ben noto che al giorno d'oggi una gran parte dei titoli disponibili sugli scaffali si prefigga di replicare eventi del mondo reale oppure di rivestire dinamiche altrettanto reali con un velo di fantasia. Niente di nuovo: è il tentativo di soddisfare i propri desideri, permettendo di compiere azioni che nella realtà parrebbero pericolose o riservate a pochi eletti. Ma è altrettanto noto quanto ci si possa divertire quando i giochi in questione permettono di comportarsi in maniera ridicola. Quando smettono il vestito della razionalità e abbattono tutti i confini del buonsenso. E quando questo accade, alla base della scelta c'è spesso un ragionamento ben più profondo di quanto possiate pensare.

Rifletteteci. Vi divertireste di più a vincere un torneo di Wimbledon o a contrastare con la vostra racchetta una cascata di frutti giganteschi dietro un camion? A seguire un percorso immutabile e prevedibile o a fare una curva e scoprire che il rettilineo successivo è scomparso per far posto a una montagna? A pianificare un attacco di fanteria alla nemica Sparta o a prendere a scudisciate dei cavalli giganti che solcano il cielo trascinandosi dietro un'isola?

Virtua Tennis 3, *Excite Truck* e *God of War II* sono giochi che lasciano più spazio all'immaginazione di quanto sarebbe possibile soddisfacendo il desiderio di realismo. Giochi consapevoli che ciò che desidera l'utente non sarà mai così gratificante o sorprendente di ciò che non avrebbe mai immaginato.

E mentre si assiste all'insediamento delle console di nuova generazione, questo spirito è più che mai prezioso per il mondo del videogioco. I budget colossali e le idee ambiziose vanno bene, ma il videogioco perderà una parte vitale del proprio appeal se nelle librerie dei nuovi hardware non troveranno posto anche il frivolo, lo stupido, il puerile e l'assurdo.

Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

SISTEMA: 360 (VERSIONE TESTATA), PC, PS3 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: UBISOFT SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 7 SU 10

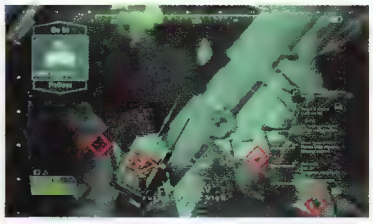
Le informazioni visualizzate dal nuovo sistema Cross-Com 2.0 comprendono ora lo stato di salute dei propri compagni, mentre la possibilità di impartire ordini di attacco e movimento direttamente dal loro punto di vista aumenta la precisione tattica

Sarà anche trascorso un anno dall'uscita del primo *Advanced Warfighter*, ma per il capitano Scott Mitchell che ne ha guidato la missione è passato solo un giorno. Di ritorno verso la madre patria, mentre i racconti delle sue gesta eroiche riecheggiano lungo il confine messicano illuminandolo di eroismo agli occhi dei commilitoni, alle sue spalle una nuova forza ribelle sta già sporcando dove ha appena pulito. Con un paio di aggravanti: il furto di un ordigno nucleare e la minaccia di usarlo contro gli Stati Uniti. Vista la sua relativa vicinanza alla zona calda e l'efficacia dimostrata in Mexico City, Mitchell viene nuovamente posto a capo di un'unità Ghost con l'obiettivo di scongiurare l'incombente disastro. Ma prima, deve attraversare il tutorial.

Sebbene necessaria per illustrare i comandi e le possibilità di manovra a chi si avvicina a *GRAW* per la prima volta o per rinfrescarli a chi vi ritorna, la fase di addestramento finisce inevitabilmente per stridere con una premessa narrativa che ne esclude l'esigenza. Per quanto Ubisoft abbia tentato di infondervi un minimo di plausibilità mettendo in bocca all'istruttore commenti del tipo 'Ah, vedo che non ti sei arrugginito affatto!', dopo l'eroica accoglienza delle sequenze iniziali è quanto meno curioso rivedere Mitchell alle prese con bersagli di latta come l'ultimo dei novellini.

Ma questa è solo la prima testimonianza di una più evidente incapacità della serie di stringere con il giocatore un legame empatico capace di coinvolgerlo nella storia e nel rapporto con i suoi compagni di squadra. Le videoconferenze picture-in-picture sono validi strumenti di briefing, ma difficilmente caricano dell'emotività necessaria per fare di una missione qualcosa di diverso da una serie di obiettivi da raggiungere. Sia chiaro che il senso di precarietà e pericolo è forte durante l'azione in sé, spesso terrorizzante quanto basta per spingere a rintanarsi dietro il divano come in uno spot di *Red Steel*. Ma la paura è più quella di dover riprendere la missione dall'ultimo checkpoint che non di provocare una catastrofe nucleare.

Mitchell viene posto a capo di una unità Ghost per scongiurare l'incombente disastro. Ma prima, deve attraversare il tutorial



Il controllo diretto dell'unità di vedetta UAV Cypher sopperisce alle idiosincrasie che talvolta attanagliavano il modello proposto nel precedente capitolo, ma la necessità di passare alla sua visuale per eseguire la scansione dell'area obbliga ad assicurarsi che il proprio team non sia esposto a rischi

Per quanto riguarda il gioco in sé, le aggiunte e le rifiniture apportate alla formula originaria sono brillanti, pur non rispecchiando pienamente il balzo in avanti che il suffisso numerico lascerebbe intendere. Le più importanti sono senz'altro il Cross-Com 2.0, che permette di impartire ordini dal punto di vista dei propri compagni, e il Mule, un mezzo di supporto blindato controllabile in remoto e carico di armi, munizioni e medikit. Dove il primo rende possibile una più efficiente gestione dei propri compagni anche a grande distanza (cosa che di fatto amplifica sensibilmente il respiro strategico, permettendo addirittura di gestire un secondo gruppo di unità alleate al di là dei propri Ghost), il secondo sopperisce egregiamente ad un grave difetto del prequel: la necessità di scegliere un'arma nell'ignoranza dello scenario bellico in cui si sarebbe impiegata, per di più nell'impossibilità di sostituirla in caso di inadeguatezza (a patto di non ripiegare su un salvataggio precedente). In *GRAW* potevi selezionare un fucile di precisione e trovarti invischiato in combattimenti a corto raggio. Potevi scegliere un fucile d'assalto e scoprirti facile preda dei cecchini. Grazie al Mule, l'equipaggiamento diventa duttile, permettendo di adattarlo 'in tempo reale' alle mutevoli condizioni del campo di battaglia. E non solo. La natura blindata del mezzo ne fa anche un'utile barriera semovente dietro cui trovare riparo laddove la scenografia non ne offrisse.

Pro e contro si alternano invece nell'analisi degli aspetti più tecnici di *GRAW2*. Tanto in singleplayer quanto in multiplayer, il dettaglio grafico denuncia un sensibile miglioramento, fra sbalorditive esplosioni e nuovi, affascinanti effetti di luce, ma il

La limitata disponibilità di medikit per ciascun compagno di squadra impone maggior cautela rispetto al prequel, dove i propri colleghi abbattuti potevano essere curati un numero infinito di volte. La presenza di un medico in seno al team (con i suoi sei medikit) è consigliabile nell'affrontare le missioni più rischiose, e permette di curare se stessi

La qualità estetica di *GRAW2* è indiscutibile, ma dove lo stupore dell'esordio aiutava ad ignorarne certi difetti, l'abitudine maturata da allora mitiga l'impatto delle poche migliorie apportate, stuzzicando lecite pretese in materia di fluidità

frame rate non può dirsi altrettanto soddisfacente. Più che snellito e affinato, il motore grafico pare banalmente sovraccaricato nell'incuranza delle conseguenze. Le missioni notturne, curiosamente, sono le peggiori da questo punto di vista, ed è quasi un sollievo che vadano affrontate con il visore notturno, giacché il passaggio al bianco e nero innesca una magica accelerazione del frame rate (che in alcuni casi può arrivare a toccare i 60fps contro i 20fps mediamente patiti 'ad occhio nudo'). Inutile dire che l'imposizione di una media fra questi due opposti sarebbe stata preferibile.

L'intelligenza artificiale, pur generalmente affidabile, resta comunque occasionale genitrice dei momenti di maggior frustrazione. Se da un lato i propri compagni denunciano rinnovata consapevolezza dell'ambiente che li circonda (comunicando tempestivamente il numero di nemici avvistati e retrocedendo in caso di difficoltà), dall'altro si rendono talvolta protagonisti di momenti di stallo e inadempimenti agli ordini impartiti. Generalmente, maggiore è la complessità architettonica in cui si opera, maggiori sono le chance di vedere qualche sottoposto cadere in stato confusionale. La missione nei pressi della diga, che sul finire vede muovere la propria squadra all'interno di una palazzina a più piani, è forse quella che soffre della maggiore casistica in questo senso.

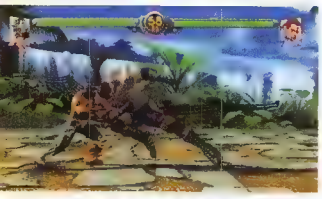
Ma malgrado i suoi difetti, e grazie alle rifiniture apportate, *GRAW2* conferma la pregevolezza di una serie che sembra aver trovato sulle console di nuova generazione terreno fertile su cui fiorire in un franchise di successo. I margini di miglioramento restano però ancora ampi, e i pur buoni propositi di questa edizione non ne giustificano la statura di seguito. La speranza è che la cadenza annuale con cui Ubisoft sembra voler portare avanti la serie non finisca per castrare la portata evoluzionistica di ciascun episodio.

Online fighters

Sebbene inclusiva del Cross-Com 2.0 introdotto nella modalità singleplayer, la modalità online lo sfrutta solo in parte, permettendo di osservare la scena attraverso gli occhi dei propri compagni, ma senza la facoltà di indicare obiettivi nel mentre. In compenso, la modalità cooperativa si fregia di missioni ben più articolate ed impegnative dell'offerta precedente, ma la dipendenza dalla connessione dell'host continua ad incidere sul numero di partecipanti (massimo 16) oltre che sulla qualità dell'esperienza. Lo stesso vale ovviamente per le altre modalità competitive. Considerato il successo della serie, è forse il caso che Ubisoft investa in qualche server dedicato. Uno snellimento del motore, inoltre, sarebbe gradito.

VIRTUA FIGHTER 5

SISTEMA: PS3 (VERSIONE TESTATA), 360 VERSIONE EUROPEA
PRODUTTORE: SEGA SVILUPPATORE: SEGA AM2



Per ridurre i tempi di caricamento, *Virtua Fighter 5* installa diversi GB di dati su HDD. I benefici sono evidenti, ma non estirpano completamente le attese fra un combattimento e il successivo, della durata di circa 5 secondi

Forse il principale inconveniente di *Virtua Fighter 5* è il fatto che sia proprio un *Virtua Fighter*. Ed essere *Virtua Fighter* ha sempre significato tenere le proprie virtù nascoste agli occhi dei non iniziati, sfigurare al cospetto dell'acrobatica concorrenza e rifiutarsi di addolcire con facili gratifiche l'approfondimento del proprio sistema di combattimento. In altre parole, se il picchiaduro di Sega AM2 non vi ha mai 'preso' perché apparentemente troppo statico, troppo formale, troppo 'realistico', è improbabile che questa edizione riesca a persuadervi del contrario.

Per ottusità o orgoglio, la serie *Virtua Fighter* si è sviluppata rispettando la visione originaria senza lasciarsi contaminare da ciò che è venuto dopo. Oggi, a più di 13 anni dalla sua genesi, il picchiaduro di Yu Suzuki è circondato dai fuochi artificiali di *Tekken*, dai balletti di *Soul Calibur* e dalle curve di *Dead or Alive*, eppure non si azzarda ad uscire dai confini del suo tatami, a piantare ali demoniache sulla schiena di Akira o a gonfiare il seno di Sarah. E a maggior ragione non avrebbe motivo di farlo oggi, con una quinta edizione che approda su PS3 (e su 360 entro la fine dell'anno) senza dover sgomitare con l'agguerrita concorrenza. Ciononostante, le novità ci sono, sottili ma significative nell'ambito del delicato meccanismo su cui intervengono.

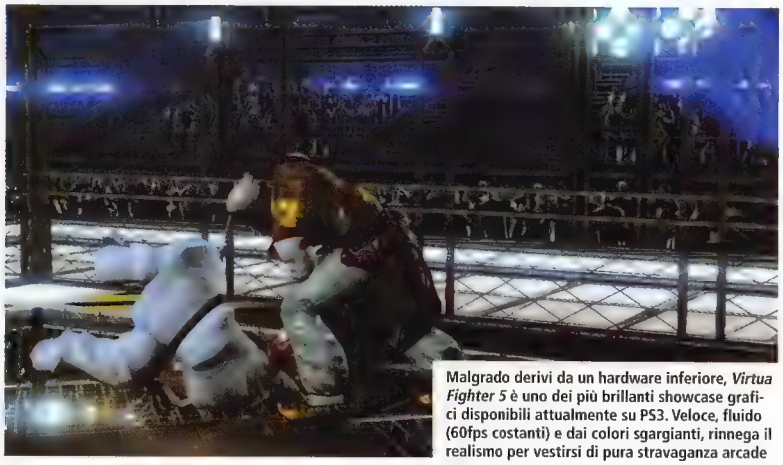
Come da tradizione, il sistema di combattimento si caratterizza per un approccio realistico alla simulazione: le combo non vanno troppo oltre l'umana praticabilità e c'è da divertirsi tanto in attacco quanto in difesa. E questo è ancor più vero in *Virtua Fighter 5*, dove maggiori opportunità di annullamento o elusione degli attacchi avversari producono combattimenti più fluidi ed equilibrati, ma anche dal ritmo più lento e ragionato. Analoga fluidità deriva inoltre dalle modifiche apportate a lottatori tradizionalmente super-tecnici al fine di renderli più duttili all'improvvisazione, mentre altri offrono inedite possibilità pensate per stimolare lo sviluppo di stili di combattimento personali, o meglio, di personali 're-interpretazioni' di quelli specifici del personaggio. E poi, ovviamente, ci sono i sue nuovi combattenti El Blaze (acrobatico wrestler messicano) e Eileen (agile esperta di monkey kung fu), entrambi carismatici amplificatori della rosa di arti praticabili e del dinamismo in una serie tradizionalmente 'con i piedi per terra'. Nulla di sconveniente, si badi. Giusto una strizzatina d'occhio a beneficio degli amanti di personaggi agili e belli da vedere come Lion e Lei Fei.

> Le maggiori opportunità di annullamento degli attacchi avversari producono combattimenti più fluidi, ma anche dal ritmo più lento e ragionato

Al di là dell'inconveniente citato in apertura, se c'è qualcosa da rimproverare specificatamente alla versione casalinga di *Virtua Fighter 5* è, ironicamente, la perfezione con cui rispecchia il coin-op. Non tanto nell'elemento audiovisivo (prevedibilmente immacolato vista la superiorità della tecnologia Sony rispetto alla scheda Lindbergh), ma nell'indifferenza con cui si offre a chi vuole capirlo. Se l'appassionato non impiegherà più del tempo necessario a collegare un fighting stick USB alla console per calarsi in un'esatta replica dell'esperienza da sala, il novellino dovrà necessariamente appellarsi alla buona volontà per scalare la curva d'apprendimento che conduce all'illuminazione. Perché al di là della classica modalità di pratica, illustrativa di tutte le mosse a disposizione di ciascun lottatore, non v'è nulla che aiuti

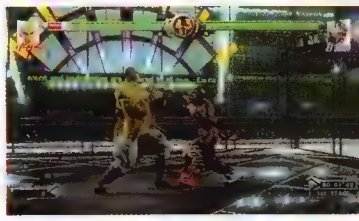
Virtua commentary

Un'interessante caratteristica di *Virtua Fighter 5* è la possibilità di abilitare la telecronaca in tempo reale degli incontri. Come tutte le telecronache in tempo reale di qualche attività sportiva simulata, anche questa è condannata alla disabilitazione per sopravvenuta ripetitività (a patto che non si setti la console in lingua giapponese, nel qual caso gli interventi dei due commentatori risulteranno sufficientemente incomprensibili da diventare quasi accettabili), ma rappresenta comunque un passo in avanti verso la spettacolarizzazione del picchiaduro a beneficio delle masse meno hardcore. Come del resto dimostra l'apprezzamento delle telecronache 'reali' nel circuito televisivo VFTV gestito in Giappone da Sega.



Malgrado derivi da un hardware inferiore, *Virtua Fighter 5* è uno dei più brillanti showcase grafici disponibili attualmente su PS3. Veloce, fluido (60fps costanti) e dai colori sgargianti, rinnega il realismo per vestirsi di pura stravaganza arcade

In netto contrasto con la (forse eccessiva) lucidità della loro pelle, i vestiti indossati dai combattenti sono confezionati con pregiatissime stoffe virtuali. Cuoio e seta sono resi magnificamente, così come le fitte trame del karategi di Akira, mentre la fisica esagerata dei tessuti esalta i movimenti del lottatori



ad approfondire il sistema di combattimento, a decifrarne le sfumature ed eventualmente a spazzare via quell'iniziale, vaga impressione che i combattenti siano tutti fondamentalmente simili. Dove la versione PS2 di *Virtua Fighter 4* proponeva un tutorial completo, con in appendice sfide pensate per traghettare il novizio dalla teoria alla pratica, in *Virtua Fighter 5* l'unica alternativa è l'apprendimento per sperimentazione, ma la modestia dell'intelligenza artificiale affrontata nella modalità in singolo non fa di quest'ultima la migliore delle scuole. A tal proposito, le diverse sale giochi virtuali create per dar corpo alla modalità Quest (per inciso, tutte accessibili dall'avvio del gioco) sono più luoghi di approvvigionamento di oro e oggettistica da usare per la personalizzazione estetica del proprio lottatore (per altro alquanto ossessionante) che non palestre davvero utili alla praticantato. Il clima agonistico è ben ricostruito, grazie anche ai periodici tornei ufficiali a cui è possibile partecipare, ma la tendenza dell'IA a barare per fingersi impegnativa non può che irritare.

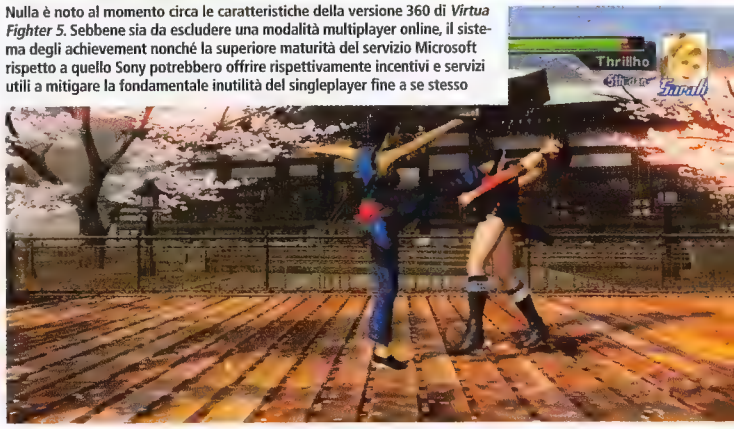
Quanto sarebbe stato bello, quindi, se Sega avesse aperto le porte della sua infrastruttura VFTV anche alla versione domestica di *Virtua Fighter 5*, permettendo così a quest'ultima di integrarsi alla rigogliosa scena arcade nipponica. O di crearne una nuova in Occidente. E se la mancanza di una modalità online è perfettamente comprensibile vista l'incapacità della rete di garantire che un solo fotogramma di animazione non vada perduto o non venga trasmesso in ritardo, stupisce l'impossibilità di trasferire il proprio personaggio customizzato su memory stick, e quindi

Due dei quattro costumi di ogni personaggio sono disponibili sin dal principio, il terzo al raggiungimento del primo Dan e il quarto collezionando sette Orb. Ogni set di vestiti offre una vasta gamma di opzioni di personalizzazione

su console altrui. Un'imperdonabile omissione che limita fortemente le chance di ostentare i propri successi, di soddisfare l'ego e di scambiare oggettistica varia.

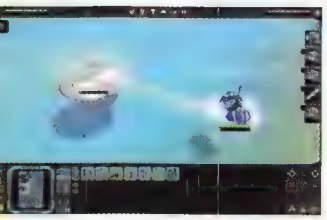
E così, dove l'edizione arcade di *Virtua Fighter 5* è un vero e proprio fenomeno, quella casalinga ne preserva la sostanza senza invadere il sociale. Per certi versi rappresenta la perpetuazione di un vecchio modo di offrire il picchiaduro, come qualcosa da consumare insieme ad un amico per i più fortunati, o in totale solitudine per chi non è circondato da adeguata competitività. Ma si tratta comunque di un'occasione sprecata più che di un difetto vero e proprio, e ciò che resta è la felice consapevolezza di avere tra le mani un picchiaduro di rara bellezza e profondità. Che lo si possa condividere o meno.

Nulla è noto al momento circa le caratteristiche della versione 360 di *Virtua Fighter 5*. Sebbene sia da escludere una modalità multiplayer online, il sistema degli achievement nonché la superiore maturità del servizio Microsoft rispetto a quello Sony potrebbero offrire rispettivamente incentivi e servizi utili a mitigare la fondamentale inutilità del singleplayer fine a se stesso



SUPREME COMMANDER

SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: THQ SVILUPPATORE: GAS POWERED GAMES VOTO: 8 SU 10



Le unità di costruzione sono anfibie, il che favorisce l'espansione edilizia al di fuori della terraferma: mai, come in *Supreme Commander*, l'espansione immediata della colonia ha pagato tanto

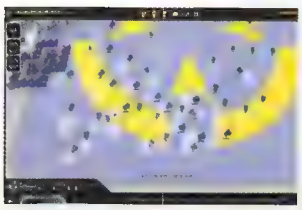
Viene quasi da sorridere, durante i primi skirmish, nel notare quanto il desiderio di Chris Taylor di tornare al suo genere d'elezione trasudi da ogni dettaglio di *Supreme Commander*; ed è un piacere constatare come il leader di Gas Powered Games abbia ancora l'entusiasmo bruciante di un ragazzino.

Supreme Commander, banalmente, è l'erede di *Total Annihilation*, la cui avveniristica formula è stata spinta agli estremi limiti consentiti dall'odierna tecnica grafica e computazionale. *Supreme Commander*, è doveroso dirlo, non è un gioco per tutte le configurazioni hardware. Se è per questo, non è nemmeno un gioco per tutti gli appassionati di strategici: sembra più una scommessa creativa fine a se stessa, un 'facciamolo più grosso che si può'. La scala dell'azione di prim'acchito intimorisce: la visuale può essere talmente ampia da costringere l'interfaccia alla visualizzazione simbolica di aree occupate e assembramenti di unità, per poi insinuarsi, con un sostanzioso scorrimento della rotella del mouse, in un drammatico primo piano di un mech d'assedio che demolisce le difese avversarie con i suoi getti di plasma.

Come tutti i puristi della prestazione strategica ben immaginano, inquadrature così ravvicinate sono sostanzialmente inutili, e la più adeguata è una visione intermedia: ma dove quest'ultima, in uno *Zero Hour* qualsiasi, consente un controllo accettabile di ogni aspetto macrogestionale, in *Supreme Commander* l'area visualizzata rappresenta comunque solo un dettaglio dell'immenso quadro generale. I problemi di gestione strategica che ne derivano sono facilmente intuibili, e le soluzioni adottate da Gas Powered Games sono essenzialmente tre: la notevole libertà nel personalizzare il pannello di gestione aggiungendovi una minimappa strategica 'classica' di dimensioni regolabili; un sistema che consente di attribuire ad ogni ingegnere una coda impressionante di istruzioni; la facoltà di interrompere il gioco con un numero regolabile (infinito in singleplayer) di pause, una sorta di 'time out' da spendere in momenti particolarmente critici o quando, senza alcuna retorica, la situazione è talmente caotica e vorticosa che il giocatore sente il bisogno di immergere la testa in una sana bacinella di acqua gelata.

> Supreme Commander non è un gioco per tutte le configurazioni hardware. E non è nemmeno un gioco per tutti gli appassionati di strategici

Tutti questi accorgimenti funzionano alquanto bene, benché sia sopravvissuta una pecca di fondo, che da un gioco di simile qualità non sarebbe davvero lecito aspettarsi: l'intelligenza artificiale delle unità è alquanto criticabile. Il più meticolosamente preparato degli assalti può fallire perché il pertugio ricavato nella difesa avversaria, teoricamente attraversabile da cinque o sei carri contemporaneamente, diventa una sorta di Salerno-Reggio Calabria dove il demente brulicare di decine di unità viene gradualmente estinto dalla pioggia fiammeggiante dei colpi avversari. Si tratta di un problema che, per un gioco che fonda il suo fascino sull'urto tra armate tanto immense, non è liquidabile con un'al-



Il comandante arriva sullo scenario a bordo del suo mech di comando. È un mezzo potente, ma va protetto a qualunque costo: nella maggior parte dei casi, la sua distruzione significa sconfitta immediata

Il Build Order può essere programmato con un anticipo tale da consentire al giocatore di dedicarsi unicamente ad espansione e combattimento per un quarto d'ora, tornare a inquadrare il drop point e contemplare una base perfettamente costruita

Al contrario di molti RTS, dove la cura dell'aspetto difensivo è talvolta un 'male necessario', in *Supreme Commander* le difese fisse rivestono una notevole importanza lungo l'intero arco della partita, e rispettano l'antico motto della progettazione aeronautica: se è bello, è anche efficace

zata di spalle. Ed è un problema la cui constatazione è particolarmente dolorosa, visti gli scintillanti meriti evidenziati da *Supreme Commander* in ogni altro aspetto, dalla tecnica eccellente alla bella colonna sonora, dalla cura nella presentazione ad un aspetto narrativo che lo rende di fatto un piccolo precursore dell'agognato *StarCraft 2*.

Ai problemi in materia di IA vi sono due possibili risposte: il barbarico rush di massa, in cui sciami di cingolati saturano a tal punto le difese nemiche da rendere irrilevante ogni loro inefficienza, o l'utilizzo di poche unità sperimentali o di livello tecnologico elevatissimo, come l'ormai celeberrimo ragno cibrano o la corazzata sommersa degli Eon. Combinando queste due strategie, il campo di battaglia diventa quello che ogni amante di RTS ha sempre sognato, ovvero una formicolante bagarre multistrato, dove un sottobosco di piccole unità è solcato da immensi incrociatori di metallo che guidano la tenzone noncuranti di cosa schiacciano o colpiscono. Tanta e tale, peraltro, è la varietà di unità e strutture a disposizione, che non stupisce che le tre fazioni dispongano di un arsenale sostanzialmente analogo, soggetto a qualche peculiare ramificazione solo presso la sommità del tech tree.

L'aspetto microgestionale ne esce naturalmente ridimensionato. I centometristi di *C&C*, abituati ad affrontare orde di carri cinesi con un pugno di missile defender pronti al lazerlock, se ne accorgeranno immediatamente, così come si accorgeranno di dover dedicare ad una partita media molto più tempo di quanto non siano abituati a fare: *Supreme Commander* prende 2, 3, o anche 5 ore a missione, tanto immense sono le mappe in cui l'azione si dispiega e tanto numerosi sono i punti di controllo il cui possesso sarà conteso ogni minuto.

Non è tuttavia semplice immaginare la soddisfazione di uscirne vittoriosi. Il modo più sintetico di descriverla è, forse, anche quello che meglio connota l'autentico successo di *Supreme Commander*: alla fine della sua estenuante missione, il giocatore, più che una battaglia, ha la sensazione di avere vinto una guerra.

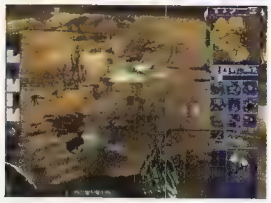
Concrete jungle

Grazie alla potenza delle strutture difensive di *Supreme Commander*, torna in auge una tattica che si era persa dai tempi delle sunken colonies di *StarCraft*: l'assedio edilizio. In molte situazioni, l'avversario può essere messo sotto pressione e gradualmente privato del controllo della mappa costruendo dei fortilizi altamente protetti sempre più vicino alla sua base. Nelle fasi più avanzate del gioco, la costruzione di mastodontici pezzi d'artiglieria fissi può trasformare questi avamposti in letali postazioni di bombardamento contro gli edifici della fazione avversa.

Dalla costruzione al potenziamento tecnologico, dalla riparazione alla produzione di unità: non vi è un processo sul quale la prossimità di uno o più ingegneri non sortisca un effetto velocizzante

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: ELECTRONICS ARTS SVILUPPATORE: EA LA VOTO: 8 SU 10



La natura dei nuovi avversari, gli alieni Scrin, può essere definita 'tecno-organica'. Questi esseri paiono avere un rapporto privilegiato con il Tiberium, e sono in grado di raccoglierlo e raffinarlo con rapidità innaturale, utilizzandolo quindi per potenziare le loro armate. In compenso, le unità Scrin sono mediamente più fragili di quelle terrestri

Estate del 1995. 'Jagged Little Pill' di Alanis Morissette a nastro sul lettore CD, la campagna di bombardamenti NATO in Jugoslavia alla TV e *Command & Conquer* su PC. Certi ricordi non possono essere cancellati, compreso quello di dove si era e di cosa si stava facendo la prima volta che lo straordinario programma di installazione di *C&C* apparve sul monitor: prima ancora che un singolo pixel del gioco ne illuminasse i fosfori, il mondo capì che, sì, l'esperienza straordinaria promessa da Westwood sarebbe stata davvero straordinaria.

Da allora ne è passata di acqua sotto i ponti jugoslavi (almeno quelli che sono stati ricostruiti), mentre forse nel 2005 Alanis avrebbe potuto risparmiarsi 'Jagged Little Pill Acoustic'. In compenso, in questa dozzina d'anni due certezze non hanno mai abbandonato il popolo dei giocatori PC: la prima è che fu *C&C* a dare l'irreversibile stura al fenomeno, per certi aspetti ormai ossessivo, dei giochi di strategia in tempo reale, e che, a cadenze regolari, una nuova puntata dell'unico e originale Amor Nostro sarebbe tornata a far visita. *Tiberian Sun*, *Firestorm*, *Red Alert*, *Yuri's Revenge*...

Tale metronomonica regolarità, a dire il vero, subì una battuta d'arresto nel 2003, quando EA, che nel frattempo aveva assorbito Westwood, decise di usare l'etichetta di *C&C* per una nuova serie: *Generals*. Erano i tempi in cui l'idea di guerre tra Occidente, arabi e cinesi, accompagnate da colonne sonore techno e montaggi in stile MTV pareva purtroppo il non plus ultra (almeno ad alcuni) e la serie, sfortunatamente, rifletteva questo stato di cose. Acqua passata pure quella, e con il nuovo *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* EA ritorna alle più genuine radici della serie: la lotta tra due grandi forze mondiali per il controllo dell'energia definitiva. Il tutto raccontato tramite quei scintillanti e volutamente kitsch intermezzi in full motion video che da sempre rappresentano il più acclamato marchio di fabbrica della saga.

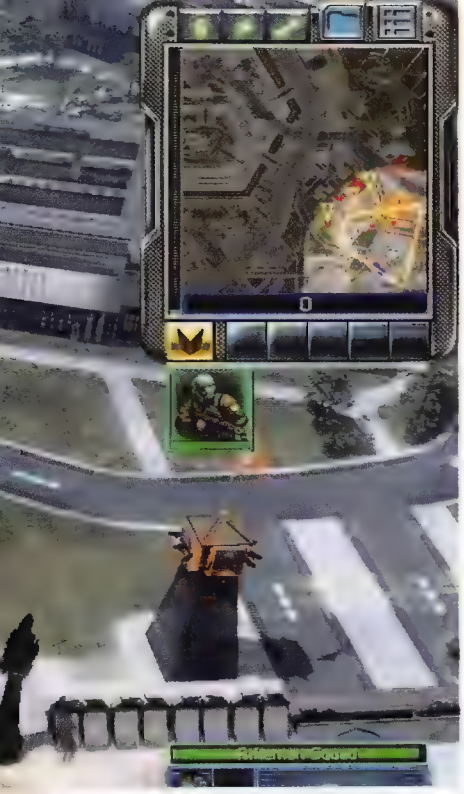
Certe battaglie tra GDI e Nod si svolgono per il controllo di edifici chiave, come il Pentagono o la Casa Bianca, e su mappe ispirate a locazioni reali, sebbene con i cambiamenti che è lecito attendersi nei quasi 50 anni di infestazione planetaria di Tiberium. La sensazione è che nel gioco vi siano sottili richiami ad alcuni degli eventi terroristici dall'inizio del XXI° secolo

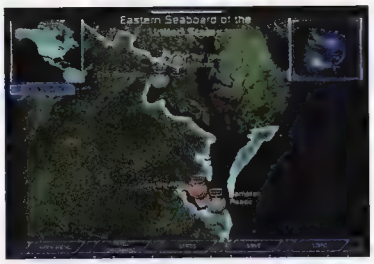
> Dal punto di vista della giocabilità, Command & Conquer 3 rappresenta la sintesi limpida ed essenziale del concetto stesso di RTS

C&C3 si svolge nel 2047, anno in cui la situazione planetaria è davvero critica. Il Tiberium, il minerale verde di origine extraterrestre entro cui è racchiusa una forma di energia superiore, si sta moltiplicando fuori da ogni controllo. Il mondo è stato diviso in Zone Blu (aree ancora incontaminate in cui vive una percentuale minima della popolazione globale), Zone Gialle (regioni economicamente ed ecologicamente disagiate nelle quali è relegata la maggioranza degli abitanti del pianeta) e Zone Rosse (deserti inabitabili il cui ecosistema è stato totalmente distrutto dalle radiazioni emesse dal Tiberium). Le Zone Blu sono protette dalla GDI (Global Defence Initiative), una versione tecnologicamente avanzata delle Nazioni Unite. Il loro mortale avversario, l'organizzazione terroristica nota come Confraternita di Nod, sembra ormai definitivamente sconfitto. Ma, approfittando del malcontento e dei sentimenti di ingiustizia diffusi tra i disperati che dimorano nelle Zone Gialle, Nod riesce a risorgere dalle proprie ceneri, e a sferrare un improvviso e devastante attacco contro i centri di comando e controllo della GDI, gettando i nemici nella confusione e nel panico. La terza guerra per il Tiberium è iniziata...

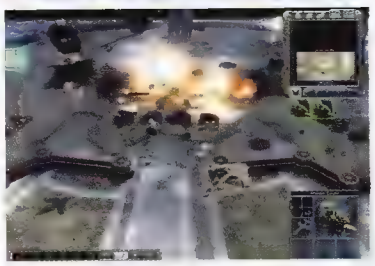
La storia principale di *Tiberium Wars* è raccontata in tre campagne composte da circa 35 scenari complessivi. Una campagna mostra il dipanarsi degli eventi dal punto di vista della GDI, una seconda da quello di Nod, e la terza, che deve essere sbloccata completando prima una delle due precedenti, narra dell'inatteso coinvolgimento di una razza aliena nella battaglia per il controllo del pianeta. Come alcuni indizi nei giochi precedenti avevano lasciato intuire, infatti, non era mai stato escluso che l'origine del Tiberium potesse essere non naturale ma artificiale, e in *C&C3* inizia a farsi strada, sia tra esponenti della GDI che di Nod, il sospetto che questo rappresenti un 'agente terraformante', impiegato da sconosciute forze extrater-

Alcune unità possono combinare le propria capacità. La fanteria della Global Defence Initiative può ad esempio salire su veicoli portatruppe, usando le proprie armi mentre gode della protezione degli stessi; gli Scrin possono 'fondere' insieme alcune entità organiche per creare mutanti dai poteri superiori e così via. Alcune di queste combinazioni possono essere alquanto spettacolari





Nelle campagne, dopo ogni missione completata con successo, si apre la possibilità di scegliere quale nuovo scenario affrontare. Un breve briefing sulla situazione informa sulle sfide che attendono in ognuno di quelli disponibili. Una volta completato ogni gruppo di scenari si passa alla fase successiva della guerra



Le forze della GDI possono avvalersi di attacchi speciali convenzionali molto potenti, come l'appoggio di bombardieri tattici e il lancio di paracadutisti in qualunque punto del campo di battaglia

restri per modificare l'ecologia di un pianeta prima di avviarne la conquista.

Dal punto di vista della giocabilità, *Command & Conquer 3* rappresenta la sintesi limpida ed essenziale del concetto stesso di RTS. Esiste una sola risorsa, il Tiberium, che viene raccolta da apposite 'mietitrici'. Il minerale viene impiegato per costruire strutture militari che, a loro volta, producono unità e sviluppano tecnologie belliche più avanzate. Le tre fazioni sono profondamente caratterizzate, con la GDI che vanta una notevole superiorità tecnologica e unità mediamente più potenti, Nod che si affida alla forza dei numeri, della produzione di massa, dell'inganno (grazie a diverse unità stealth) e del sacrificio (i kamikaze imbottiti di esplosivo), e gli alieni che possono sviluppare una potenza di fuoco incredibile e sferrare attacchi devastanti, pagando il tutto con unità mediamente più fragili rispetto agli avversari.

Alla base del sistema di combattimento c'è il tradizionale concetto 'carta, forbice e sasso': alcune armi sono particolarmente adatte contro un certo tipo di bersaglio, ma pressoché inefficaci contro un altro; lo stesso vale per le protezioni impiegate dalle varie unità. Così, per fare un esempio, le armi leggere falcidiano le squadre di fanteria in pochi secondi, ma rimbalzano contro le corazze di veicoli e mezzi pesanti. I missili sono devastanti contro veicoli e velivoli, ma quasi inefficaci contro la fanteria, e così via. In *C&C* il coefficiente di efficacia/inefficacia di una certa arma contro un determinato tipo di protezione è molto elevato, e un'unità munita di armi non adatte può impiegare addirittura minuti per eliminare un bersaglio che, in presenza di armamenti appropriati, verrebbe spazzato via in pochi secondi. Ciò significa che il gioco, pur essendo alquanto frenetico nel ritmo, premia il ragionamento, il sangue freddo e la capacità di dispiegare le unità più adatte in base a ogni tipo di situazione, risultando quasi scacchistico nelle strategie richieste per prevalere.

Oltre alle campagne, *C&C3* prevede una modalità di skirmish, nonché un supporto multiplayer che EA ha definito 'a livello di sport professionale', con tornei, partite trasmesse in diretta in rete, commenti a caldo, replay, ecc. Contorno a parte, vale la pena sottolineare come *C&C3* restituisca tutto lo spirito e il gusto del titolo originale, aggiornando al 2007 ciò che Westwood confezionò nel 1995. Ma senza andare oltre. Il che spingerà diversi utenti a chiedersi ancora una volta se EA riuscirà mai a inventare qualcosa di buono senza doversi appoggiare a proprietà intellettuali già esistenti. In attesa della risposta potranno comunque crogiolarsi con un RTS d buon livello e con la consolazione che *C&C* non ha fatto la fine di *Ultima*. Malgrado la devastazione portata dal Tiberium, è questo il migliore dei mondi possibili.

Filmati di guerra

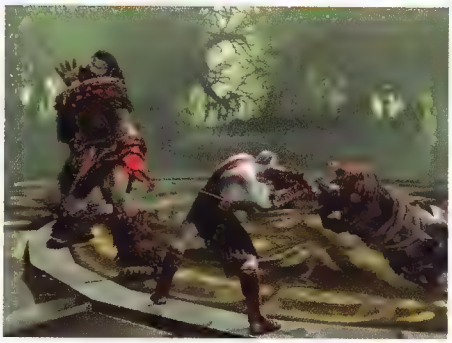
Per gli intermezzi filmati di *Tiberum Wars* EA ha messo insieme un notevole cast di caratteristi famosi e volti noti della televisione. Il ruolo di Kane, l'enigmatico leader della Confraternita di Nod, è nuovamente interpretato da Joe Kulcan, uno dei padri di *Command & Conquer*; gli altri includono Michael Ironside ('Top Gun'), Billy Dee Williams ('L'Impero Colpisce Ancora'), Josh Holloway ('Lost') e Jennifer Morrison ('Dr. House'). La preferita di Videogiochi è probabilmente Tricia Helfer, che i fan di 'Battlestar Galactica' conosceranno nei panni del Cylon 'Numero Sei', e che in *Tiberum Wars* ha l'occasione di interpretare uno dei ruoli genuinamente più drammatici e interessanti della storia di *Command & Conquer*.

GOD OF WAR II

SISTEMA: PS2 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SCEA SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 8 SU 10

Le orchestrazioni accompagnano l'intera quest con timbro solenne e pomposo. Altrettanto va detto del doppiaggio anglofono, decisamente riuscito. Meno gradita la recitazione in italiano, anche se i più giovani potrebbero non sbottare in risate sentendo il Padre degli Dei parlare con la voce di Magnum P.I.

A cavallo di un Pegaso dalle ali infuocate, Kratos partecipa a brevi sessioni di gioco che rimandano a *Panzer Dragoon*. La breve durata di questi intermezzi riesce a mascherare la semplicità degli stessi, risultando infine come gradita variante



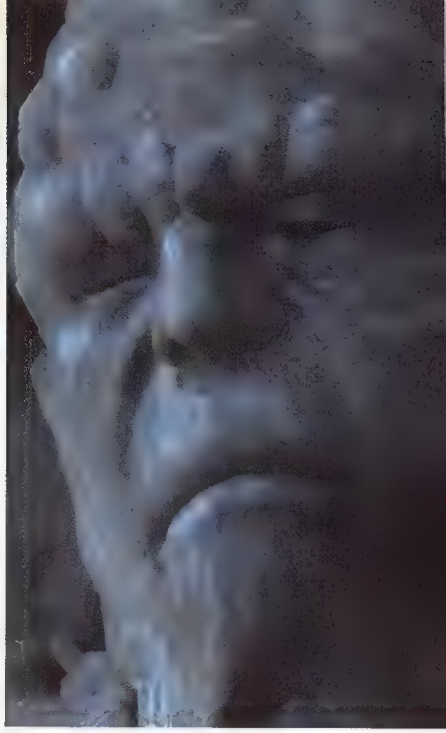
Il rilascio di *God of War II* su PlayStation 2 va letto in una prospettiva diversa da quella che, in apparenza, si limita a proporre il sequel di un pesante blockbuster della scorsa stagione. Con il seguito dell'avventura di Kratos, Sony poteva garantirsi un titolo di sicuro spessore per il lancio di PS3, specie in territorio americano, che da una parte è quello che ha più gradito le truculente incursioni nella mitologia greca e dall'altra è quello che tradisce un maggiore affetto per la piattaforma next-gen di Microsoft.

Eppure, in ottica più ampia, Sony delega allo spartano Kratos il compito di certificare il supporto che la casa madre garantisce alle proprie console, anche sul viale del tramonto, e di conseguenza ai propri consumatori, proponendosi come il migliore degli spot pubblicitari attualmente in onda per PlayStation 3.

Va anche detto che l'esperienza acquisita sull'hardware PlayStation 2 sarebbe andata persa sulla nuova architettura a base Cell di PS3 mentre, schermo alla mano, appare evidente la maestria raggiunta dagli studi interni di Santa Monica nell'addomesticare la potenza del monolite: se già il primo capitolo aveva stupito per stabilità dell'immagine e mole poligonale, il seguito non fa che ribadire e mantenere le promesse fatte da Sony.

Tutto viene elevato ad ennesima potenza e, senza un confronto diretto con le nuove piattaforme, si potrebbe dimenticare la natura old-gen del titolo, tanti e tali gli sforzi profusi nell'erigere coreografie maestose, solide, avvolte da effetti di luce e particellari, riflessi in tempo reale e superfici metalliche, che pure non pesano sul flusso costante e abbondante di frame per secondo.

Né lo schermo è avaro in termini di quantità e proporzioni: le forze nemiche attaccano quasi sempre in massa per sopperire al loro scarso potere d'offesa e, nei livelli di difficoltà più alti, si rivelano capaci di intrecciare le diverse nature dei loro attacchi per impensierire Kratos oltre il dovuto. Per tacere dei numerosi boss giganti che, tallone d'Achille del primo titolo, si offrono ora in numero appagante, infierendo sul protagonista mentre orde di nemici minori continuano ad incalzare.



La natura delle Spade di Atena, l'arma principale di Kratos, due lame assicurate ai polsi da lunghe catene, si rivela come centrale elemento di game design, laddove l'ampio raggio del suo mulinare consente di falciare avversari su tutti i lati e a tergo, garantendo una protezione continua e efficace che, tuttavia, esalta la natura epica degli scontri. Esistono comunque armi ed attacchi più focalizzati, utili per scontri meno campali e per affrontare avversari coriacei che solitamente si presentano in numero ridotto.

GoW2 esalta la cifra coreografica e cinematografica approntando teatri di battaglia che hanno pochi eguali nella storia del videogioco

Quanti avessero già vestito i panni dello spartano di SCEA si troveranno subito a proprio agio con i controlli, gemellari rispetto alla scorsa iterazione. L'alternanza di attacco forte e debole, in accordo con l'eventuale pressione dei grilletti, si traduce in un ampio carnet di combo semi-automatiche, mentre la levetta destra consente l'evasione rapida nella direzione prescelta. Non manca la possibilità di scatenare attacchi magici e di difendersi, sebbene quest'ultimo aspetto sia poco rilevante ai minori livelli di difficoltà. Due le innovazioni in ambito combattivo: la possibilità di alternare le armi durante lo scontro (evenienza che suggerisce il prolungamento della catena d'attacchi e relativo danno procurato) e la capacità di rallentare il tempo (la cui utilità si ripresenta anche in fase di puzzle solving).

Una nota dolente va mossa nei confronti della legnosità dei movimenti durante certuni attacchi di Kratos che, alla pressione di due singoli tasti, egli traduce in una lunga sequela di movimenti la cui direzione può essere modificata solo parzialmente. La scelta di una combinazione errata può indirizzare il protagonista verso un'area

In *God of War II* la raccolta di sfere di diverso colore, recuperabili abbattendo i nemici o fracassando suppellettili, incrementa energia e magia ma soprattutto consente l'upgrade di armi e incantesimi. L'apprendimento di ogni tecnica richiede ulteriori completamenti del gioco

sgombra di nemici, lasciandolo privo di difesa e di controllo per qualche irritante secondo. Consentire una maggiore padronanza sulla direzione degli attacchi avrebbe reso Kratos una macchina ancor più letale di quanto già non sia, ma la derivante spettacolarizzazione sarebbe stata una contropartita più che vantaggiosa, specie in considerazione del dichiarato approccio da macellaio di Kratos (più che chirurgico, come può esserlo quello di Dante o di Ryu Hayabusa).

Sempre in termini di (apprezzatissimo, in questo caso) 'more of the same', *GoW2* esalta la cifra coreografica e cinematografica approntando teatri di battagli che hanno pochi eguali nella storia del videogioco. E d'altra parte, la mitologia da cui prende ispirazione è talmente ricca di luoghi e personaggi che stupisce si sia dovuto attendere così tanto per la legittimazione digitale dell'iconografia greca. A partire dall'imponente città di Rodi, opening del gioco e palcoscenico di una ragguardevole sproporzione protagonista/boss, l'intero itinerario ellenico allestito da SCEA stupisce per la cifra immaginifica che propone.

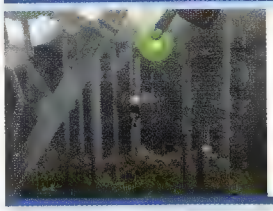
Per quanto il gioco si prolunghi, esiste sempre un momento di sincero stupore che colpisce il giocatore, e se nelle prime ore questo stupore è pressoché continuo, esso non latita mai per troppo tempo. È proprio la disposizione sapiente di momenti epici e l'alternanza di bossfight e di personaggi/luoghi mitologici a dettare il ritmo di sviluppo di un'avventura che riesce a rinnovarsi di continuo. È una ricetta votata alla varietà (per quanto la prelibatezza non manchi) e che dalla prima all'ultima ora di gioco riesce a divertire genuinamente, complici anche i QTE che permettono di sbarazzarsi degli avversari mediograndi e delle sequenze platform e puzzle che punteggiano l'intera vicenda spezzandone la litania macina-ossa.

Sullo scenario di apparente perfezione appena tracciato, stupisce trovarsi di fronte ad una storia che non solo fa il paio con quanto gira a video, ma che addirittura riesce a ricalcare il tono della mitologia da cui prende spunto. Pur lasciando al confino una perfetta aderenza filologica, l'intreccio imbastito dagli sceneggiatori è avvincente e i personaggi divini e semidivini che lo percorrono non possono che partecipare alla magnificazione delle azioni di Kratos. È il caso di Prometeo, condannato ad una morte infinita, di Crono e Perseo, o di Pegaso, il quale si offre come cavalcatura di un'insolita fase shoot'em up. Ogni volta che si aggiunge un tassello dallo sterminato pantheon ellenico, il quadro globale si arricchisce con spesa minima. La consapevolezza di questo, unitamente alla presenza infinita di ottimi spunti mitologici, non può che far dormire sonni tranquilli al team di Santa Monica, che può ora spostarsi con serenità sul Cell di PS3, in attesa di stupire ancora una volta.

La brutalità di Kratos, che pure nel primo capitolo non era maestro di buone maniere, raggiunge vette inusitate. È un genuino carnevale di sangue e cadaveri quello che tratteggia l'intera vicenda

Oltre a soffrire di una certa scattosità nei FMV, la versione europea di *GoW2* è irragionevolmente orfana dell'opzione di Progressive Scan che manda a 480p la furia di Kratos. Al di là di un certo tearing dell'immagine e di una flebile scalettatura dell'immagine (in specifiche occasioni), la resa visiva è comunque impressionante

Challenge yourselves



Come nel precedente capitolo, in aggiunta all'avventura principale si presentano una serie di sfide collaterali che permettono di mantenere il gioco nel tray di PS2 per qualche giorno ancora dopo la conclusione. Si tratta di sfide a tempo o combattimenti particolarmente ostici da vincere nel rispetto di specifiche condizioni. La maggior parte delle sfide ulteriori va però sbloccata completando la modalità principale ai diversi livelli di difficoltà. Una scelta meritocratica che potrebbe presentare un gioco 'monco' agli utenti meno abili.

I nemici godono di un discreto character design, che si allontana sensibilmente da quello, ormai visto e rivisto, degli episodi classici

SONIC E GLI ANELLI SEGRETI

SISTEMA: WII VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SEGA SVILUPPATORE: INTERNO

Voto: 7 su 10

General chi?

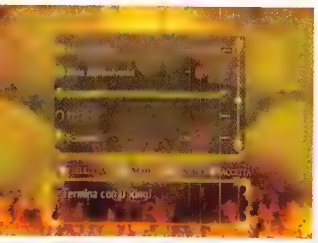
SEGA™

Sonic Team o non Sonic Team? È difficile seguire con precisione le mille riorganizzazioni interne di Sega che, una volta confluita in Sammy, non ha certo smesso di rimescolarsi a casaccio, anzi. Sta di fatto che ora, teoricamente, gli uffici giapponesi di Sonic Team non esistono più, se non come 'etichetta'. I dipendenti sono stati ridistribuiti in diversi gruppi di sviluppo. *Sonic e gli Anelli Segreti* è sviluppato dalla prima divisione della macrosezione General Entertainment, supervisionata da Yuji Naka, che però mette becco in particolar modo sui titoli sviluppati da General Entertainment R&D 3. Tutto più chiaro adesso?

Nella carriera di un gruppo musicale di successo e capace di durare nel tempo, nonostante alti e bassi, esiste un momento indicativo, quello in cui il leader carismatico si allontana per registrare il 'disco solista'. Il disco solista permette di abbandonare per un momento stile e costrizioni a cui una vita artistica con un'etichetta addosso ti ha costretto: succede quindi che un rocker d'annata si tramuti in un agnellino tutto chitarra acustica e xilofoni. Succede anche che un porcospino blu abbandoni Tails, Knuckles, il dottor Robotnick, i soliti smeraldi, i soliti boss e i nemici inscatolati dentro robottoni di latta.

Sonic e gli Anelli Segreti è, fondamentalmente, il disco solista della creatura di Yuji Naka. Un cambio di atmosfere e di ambientazione ha permesso ai game designer Sega di abbracciare nuove influenze arabiche e di proporre qualche boss di fine livello degno di tal nome, senza preoccuparsi del succitato e ormai noioso Robotnick. Ancora. Uno stile di gioco più essenziale e l'esclusione assoluta di ogni comprimario hanno lasciato al team di sviluppo la possibilità di concentrarsi sul gioco e su un solo personaggio, piuttosto che su inutili e ridicole intelaiature da romanzetto avventuroso mal fatto. Insomma: Sonic si è preso una vacanza, e ha abbracciato il telecomando Wii.

Non si tratta, come erroneamente previsto un po' da chiunque, di un gioco limitato e ripetitivo: *Sonic e gli Anelli Segreti* è sì essenziale, ma anche dinamico e intelligente. Se la fase esplorativa non può, per forza di cose, essere messa a confronto con quella apprezzata nei più classici *Sonic* in 3D, è anche vero che di sentieri alternativi e di possibilità per andare a scoprire zone apparentemente inaccessibili ce ne sono, eccome. Tale è la velocità e il ritmo del gioco, che riuscire a capire dove e come inclinare il telecomando o dove e come colpire un nemico per essere sbattuti proprio là in alto, su quella piattaforma, è questione di occhi di falco e reattività assoluta.



Le ambientazioni arabeggianti di *Sonic e gli Anelli Segreti* sono azzeccate e capaci di donare maggiore freschezza allo storico franchise Sega. Era ora

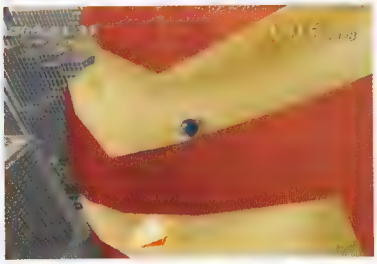
L'idea di suddividere ogni mondo in oltre dieci rapide, ma impegnative missioni ha permesso di donare maggiore varietà al gioco, con alcuni ispirati passaggi e una manciata di medaglie che andranno a ornare la casacca dei sonicomani più sfegatati e capaci. Il tutto si articola attraverso sette mondi, con la possibilità tutta nuova di far evolvere il porcospino blu, grazie a punti esperienza e ad un massimo di 100 abilità ottenibili proprio con l'aumento del livello di esperienza. In questo modo il gioco riesce a guadagnare spessore e fornisce un ulteriore stimolo a rivivere missioni già completate, magari con esiti solo sufficienti.

Nel team di sviluppo di *Sonic e gli Anelli Segreti* (General Entertainment R&D 1) sono presenti anche reduci di quello che era il team UGA di Mizuguchi (*Rez*, *Space Channel 5*). Insospettabile? Non proprio, considerata la necessità, in più casi, di imparare quasi a memoria la disposizione, i tempi e i ritmi di nemici e trappole per riuscire non solo ad avere la meglio, ma anche di ottenere bonus extra e le tanto succulente medaglie d'oro.

Pur non facendo mai gridare al miracolo, la veste grafica di *Sonic e gli Anelli Segreti* è perlomeno rispettosa dell'hardware Wii. Il che è già una notizia

Chiude l'offerta una corposa modalità party che prevede quattro differenti tabelloni di gioco à la *Mario Party* (quasi, non proprio) e circa 40 minigiochi da affrontare anche in quattro. Frame rate non propriamente eccellente (30 quadri al secondo, con un po' di singhiozzo qua e là) e una veste grafica buona ma con qualche caduta di stile, oltre a un sistema di controllo decisamente migliore del recente *Sonic the Hedgehog* (PS3, 360), ma non proprio perfetto, fanno di questo *Sonic e gli Anelli Segreti* un titolo imperfetto, ma comunque di grande valore. Un nuovo inizio per il più importante nome di Sega?

Graficamente *Kororinpa* è a dir poco elementare: lo stile adottato, comunque, ben si sposa alla birichina meccanica di gioco



La colonna sonora, nella sua estrema semplicità, funziona a meraviglia: melodie placide e tranquille si alternano a brani dal gusto vagamente jazzato, accompagnando le gesta del giocatore senza mai infastidirlo

KORORINPA

SISTEMA: Wii VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: HUDSON SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 6 SU 10

Nintendo, con il suo Wii, si trova alle prese con una situazione assai delicata e, ben poco sorprendentemente, molto simile a quella già vissuta con DS. L'idea di portare i videogiochi tra le mani di chi ancora non aveva pensato di potersi divertire con bizzarri trastulli elettronici, come ovvio, per funzionare nella pratica necessita di un buon numero di titoli sviluppati appositamente per titillare pulsioni ludiche sopite, dimenticate e archiviate da tanto, troppo tempo. *Kororinpa*, sebbene sulla carta ammicchi anche ai videogiocatori della vecchia guardia, in realtà funziona solo e soltanto come stuzzicante diversivo per chi si è portato a casa un Wii quasi per caso, spinto da *Wii Sports* e da *Wii Play*.

L'idea di fondo di *Kororinpa*, un progetto originale ideato da Hudson e portato a termine giusto in tempo per accompagnare il lancio orientale di Wii, non è troppo lontana da quella di *Monkey Ball: Banana Blitz*. Ancora una volta, quindi, ci si trova alle prese con una sfera da guidare verso un traguardo sistemato in fondo ad un labirintico piano di gioco. Come prevedibile, e proprio come in *Monkey Ball*, ai giocatori non viene concessa l'opportunità di controllare direttamente il movimento della biglia in questione. L'unico modo per farla rotolare nella direzione desiderata è quella di inclinare il piano sul quale è appoggiata, e per farlo non serve altro che inclinare il Wii Remote.

In *Kororinpa* la frustrazione è confinata in un angolo: non vi sono limiti di tempo, per esempio, e in seguito ad una caduta basta un solo secondo per ritornare in pista

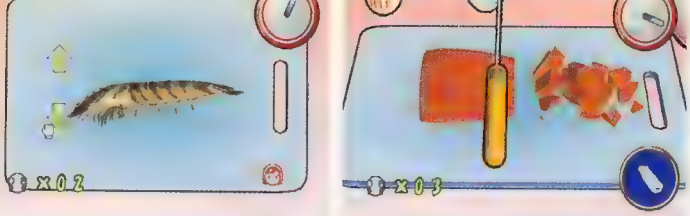
Le premesse ludiche, insomma, sono veramente accostabili a quelle dell'arcade a base di scimmie e banane targato Sega, ma già nei primi livelli di *Kororinpa* ci si rende conto di una importante, significativa differenza nel sistema di controllo. In *Banana Blitz*, infatti, il Wii Remote veniva sì utilizzato per inclinare il piano di gioco, ma i movimenti possibili erano comunque limitati dalla presenza di un perno centrale al quale era ancorato l'intero livello. In *Kororinpa*, invece, ogni labirinto è effettivamente sospeso nel vuoto, e il Wii Remote ne rappresenta una sorta di tangibile corrispettivo. Il che vuol dire che ogni livello, composto solitamente da scivoli, tappeti semoventi, dossi e cunette, può essere ruotato liberamente su tutti i suoi assi. Quello che un attimo prima era il pavimento sul quale scivolava la biglia, con un movimento del polso può trasformarsi nel soffitto o in una parete verticale. Spesso, soprattutto quando si è alla prese con i livelli più avanzati, ci si sorprende nel ritrovare il Wii Remote stretto nelle due mani e le braccia intrecciate in posizioni assurde ed esilaranti.

Quando si intuisce la profondità di una idea di game design tanto semplice, e tanto geniale, è impossibile tenere a freno l'entusiasmo. Quando ci si accorge che in Hudson hanno solo sfiorato i picchi di level design che sarebbe stato lecito attendersi, invece, ci si scopre piuttosto mortificati. Un qualsiasi giocatore avvezzo a *Monkey Ball* o al classico *Marble Madness*, infatti, non potrà far altro che attraversare *Kororinpa* nel giro di una, due serate al massimo. I labirinti extra, così come l'abbattimento dei record o il recupero sistematico di tutti i (pochi) bonus, riescono a stuzzicare la voglia di giocare ancora per qualche ora, ma in maniera meno intensa di quanto auspicabile. E anche la modalità multiplayer, da affrontare con un amico armato di Wii Remote o di Nunchuk, non convince sulla lunga distanza.

Ma come accennato in apertura, questo è un titolo progettato per una fascia di giocatori alle prime armi che, molto probabilmente, troverà il tasso di sfida estremamente ben bilanciato. Chi su Wii, invece, si aspetta giochi capaci di intrattenere contemporaneamente sia la comunità hardcore, sia i nuovi arrivati, non potrà far altro che ritornare sui campi di *Wii Sports*. Almeno per il momento.

Palle varie

La possibilità di scegliere con quale biglia affrontare i vari labirinti di *Kororinpa* riesce ad arricchire in maniera semplice ed efficace la meccanica di gioco. Inizialmente si ha a disposizione solo una classica biglia di vetro, una di quelle da spiaggia, ma pian piano se ne sbloccano altre dalle forme sempre più particolari. Ve ne sono di ovvie (il pallone da calcio, o quello da basket), di improbabili (come quella a forma di maialino o di panda) e di assolutamente assurde (pianeti e galassie). Ogni biglia vanta delle caratteristiche particolari, come una maggior velocità o un peso più o meno significativo, ed è accompagnata da uno specifico set di effetti sonori emessi dall'altoparlante del Wii Remote.



COOKING MAMA: COOK OFF

SISTEMA: Wii VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: MAJESCO/TAITO SVILUPPATORE: OFFICE CREATE VOTO: 6 SU 10

Menu del giorno

Dalla schermata principale di *Cooking Mama: Cook Off* è possibile accedere a tre diverse modalità di gioco. La prima, la più classica, mima in tutto e per tutto quella della versione DS, mettendo sul tavolo però alcune ricette inedite legate a specifiche tipologie di 'cucina etnica' (molto tra virgolette) come quella orientale, quella italiana e quella francese. Le altre due opzioni, invece, sono incentrate su di un testa a testa contro un cuoco gestito dalla CPU o un amico munito di Wii Remote.

La nuova strada battuta da Nintendo per raggiungere nuova utenza passa inevitabilmente attraverso un immaginario assai diverso da quello che ha arricchito i sogni elettronici degli appassionati di vecchia data. Perché non è solo la realizzazione tecnica, o la profondità delle meccaniche di gioco, a segnare la differenza tra un *Cooking Mama* ed un *Gears of War*, ma anche e soprattutto il contesto immaginifico. Gli scenari, le ambientazioni, addirittura gli argomenti utilizzati per vestire a festa questa nuova ondata di 'giochi per tutti' sono necessariamente più vicini all'ordinario e al quotidiano e, quindi, lontanissimi da epiche avventure e da fantascientifiche epopee. L'allevamento dei cuccioli di *Nintendogs*, la ginnastica cerebrale di *Brain Training* e, ovvio, i pasticci tra i fornelli di *Cooking Navigator* sono alcuni esempi.

Cooking Mama: Cook Off ne è un altro: sotto il profilo produttivo, se si tiene in considerazione il target di riferimento, *Cooking Mama* è 'professionale' e curato tanto quanto uno spin-off di 'Guerre Stellari'. Ma bisogna necessariamente montare sugli occhiali le giuste lenti per rendersene conto, altrimenti l'elementare veste grafica potrebbe sembrare soltanto 'elementare', appunto. E lo stesso discorso lo si potrebbe fare anche per la struttura di gioco, di fatto mutuata dall'edizione per Nintendo DS pubblicata l'anno scorso.

Ancora una volta, quindi, non vi è traccia di una sfida vera e propria: in *Cook Off* vi è veramente poco da fare lontani dai fornelli, se si escludono una capatina in una scarna cucina elettronica e un paio di modalità competitive che, appoggiate all'utilizzo dello split-screen, permettono a due giocatori di cimentarsi con pentole e coltelli in una frenetica corsa contro il tempo. Fortunatamente, il cuore del gioco palpita con un ritmo ludico vivace e spensierato. Come ovvio per un gioco originariamente costruito attorno all'utilizzo dell'accoppiata stilo e touch screen di DS, quest'edizione per Wii mette alla frusta le possibilità ludiche offerte dal Wii Remote, mimando con naturalezza tutte le funzioni dello stilo e aggiungendo inoltre un pizzico di profondità spaziale alla ricetta di base.

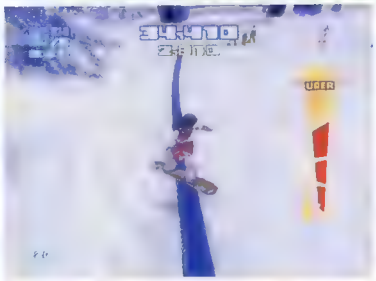
Ognuna delle pietanze presentate nel menu di *Cook Off* è in realtà un vero e proprio esercizio d'abilità, scomposto in minuscoli minigiochi, da affrontare e superare con il Wii Remote tra le mani. L'utilizzo del telecomando alterna momenti di una banalità disarmante ad altri genuinamente creativi: i primi possono essere identificati nelle snervanti operazioni di pulitura delle verdure (una pratica già irritante nell'edizione per DS), mentre quelli più appaganti si possono riconoscere nelle sezioni incentrate sull'utilizzo dei coltelli. Nella pratica, insomma, *Cook Off* funziona solo a tratti: un attimo prima si sorride scuotendo il telecomando per rompere il guscio di un uovo, un momento dopo si sbadiglia mentre si muove lentamente il Wii Remote per spelare tre carote una dopo l'altra.

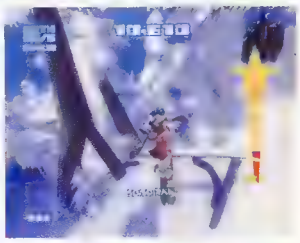
Quello che si può dare per certo è che, sempre tenendo in considerazione il target di riferimento, *Cook Off* non pare poi troppo lontano dalla cavalcata ironica di *WarioWare: Smooth Moves*. In entrambi i casi si tratta di remake declinati secondo il credo del telecomando Wii. L'unica differenza significativa fra i due, se si escludono quelle legate al ritmo di gioco e alla fantasia, è nel contesto immaginifico. E ci si può sorprendere nel constatare come, a livello di gameplay nudo e crudo, una serie come quella di *WarioWare* sia in realtà così vicina a quella di *Cooking Mama*.

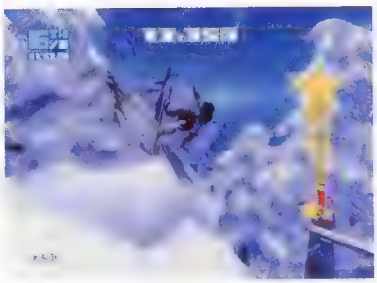
Sotto il profilo tecnologico, *Cooking Mama: Cook Off* è poco più che una sciocchezza. Il bizzarro stile grafico, comunque, è tanto allegro e parecchio spensierato

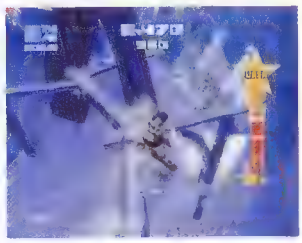
In *Cook Off* il telecomando Wii viene utilizzato in decine e decine di maniere diverse, ma sotto questo profilo *WarioWare: Smooth Moves* pare decisamente più ispirato e ricco d'inventiva

L'esecuzione dei trick non è un'impresa complessa, ma è senza dubbio sporcata da una fastidiosa casualità di fondo









Gli effetti particellari di tanto in tanto invadono lo schermo a discapito del frame rate, che inizia quindi a inciampare e singhiozzare in maniera piuttosto fastidiosa

SSX BLUR

SISTEMA: WII VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: EA SVILUPPATORE: EA MONTREAL
VOTO: 7 SU 10

Come già accaduto ai tempi del lancio di DS, anche la line-up iniziale di Wii fatica a convincere. Nintendo continua a tenere al petto le sue carte più preziose, mentre le terze parti si limitano a far piovere sugli scaffali dei negozi (e in maniera piuttosto svogliata) porting di giochi sviluppati per GameCube e PS2. Su DS si erano visti nel giro di pochi mesi titoli presi di peso dalla libreria di Nintendo 64 (*Ridge Racer*, *Rayman* e *Super Mario 64*, per fare solo tre esempi), mentre su Wii sono arrivati in rapida successione *Splinter Cell: Double Agent*, *Rampage: Total Destruction* e *Need for Speed: Carbon*. Tutti giochi mediocri tanto sotto il profilo tecnologico quanto nell'implementazione di un rinnovato sistema di controllo, tutti giochi capaci di mettere sotto una cattiva luce i tanto chiacchierati 'wiimake' a cui aveva accennato Miyamoto mesi fa. *SSX Blur*, che è un wiimake a tutti gli effetti, è invece un esperimento particolarmente riuscito.

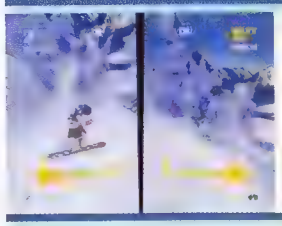
I balzi sono gestiti per mezzo del Nunchuk, che al momento opportuno va sollevato con un rapido gesto del polso

Nonostante sia assai più curato sotto il profilo grafico e produttivo rispetto ai titoli appena citati, *SSX Blur* non si allontana affatto dagli standard tecnologici di GameCube. Sebbene sia difficile non riconoscere una manciata di effetti particellari in più rispetto alla precedenti edizioni della serie, graficamente *Blur* è tutto tranne che spettacolare. Non mancano abbacinanti scarabocchi luminosi o profondi scorci panoramici, ovviamente, ma è impossibile non restare perplessi davanti a parecchi elementi architettonici e paesaggistici fin troppo grezzi.

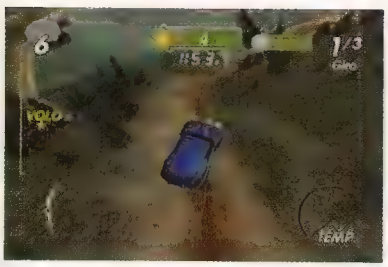
In termini estetici, insomma, *SSX Blur* è tutt'altro che spettacolare. Ma lo stesso non si può dire del sistema di interazione. Al Nunchuk, come prevedibile, è deputato il controllo dello snowboarder. Lo stick analogico, sposato all'utilizzo dei sensori di movimento, ha permesso a EA Montreal di simulare in maniera inedita e accattivante una discesa verso valle con una tavola sotto i piedi: per chiudere le traiettorie, così come per restare in equilibrio in fase di grind, non basta affatto abusare della levetta analogica. Bisogna piuttosto giocare di polso, ruotando il Nunchuk a destra e a sinistra per spostare il baricentro dell'atleta. Il tutto funziona a meraviglia, soffiando genuina freschezza in un'esperienza ludica ormai metabolizzata da anni. Quello che convince di meno è l'utilizzo del Wii Remote, al quale sono deputati trick e Ubertrick. Per eseguire i primi basta soltanto roteare e spostare il telecomando, mentre per lanciarsi negli Ubertrick bisogna disegnare nell'aria simboli ed elementari forme geometriche, usando il Wii Remote come un gigantesco pennarello. La precisione richiesta da *SSX Blur* in questa fase è a dir poco maniacale, lasciando pochi margini di errore e chiudendo la porta in faccia a qualsiasi sciatore della domenica.

In effetti *SSX Blur* è senza dubbio uno dei giochi più hardcore tra quelli arrivati su Wii nei suoi primi mesi di vita. Complice una curva d'apprendimento assai ripida, oltre che una struttura di gioco decisamente soffocante (sebbene ispirata a quella di *SSX 3*), questo esordio 'new gen' della serie EA Big fatica a convincere pienamente. Troppo complesso per i nuovi arrivati, e ben poco originale agli occhi dei fan di vecchia data (non vi sono discese inedite), *SSX Blur* finisce dritto dritto in una sorta di terra di nessuno. Un buon posto, comunque, per dedicarsi allo sport estremo in santa pace.

Snowboarder per gioco



La schermata principale di *SSX Blur*, realizzata con uno stile forzatamente cool, offre ai giocatori un prevedibile ventaglio di opzioni. A fianco dell'estesa e impegnativa modalità Carriera, completamente mutuata dalle edizioni precedenti, fanno capolino uno spossante e snervante tutorial, una poco sorprendente selezione di sfide dai toni arcade e una discreta modalità multiplayer (niente online, ovviamente, ma solo split-screen). Una volta in gioco, è possibile accedere in qualsiasi momento ad un menu per mezzo del quale teletrasportarsi da una competizione all'altra, proprio come in *SSX 3*.

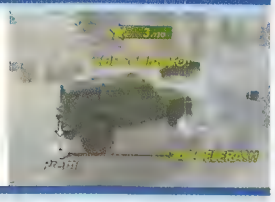


Esibirsi in brusche virate mentre si è sospesi in aria fa sì che la vettura compia degli 'spin' sul proprio asse come se si trattasse di uno sciatore lanciato verso valle. Questa manovra, per quanto coreografica, risulta un tantino macchinosa se paragonata alle altre disponibili

EXCITE TRUCK

SISTEMA: Wii VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: MONSTER GAMES INC. VOTO: 7 SU 10

Virtual Juke Box

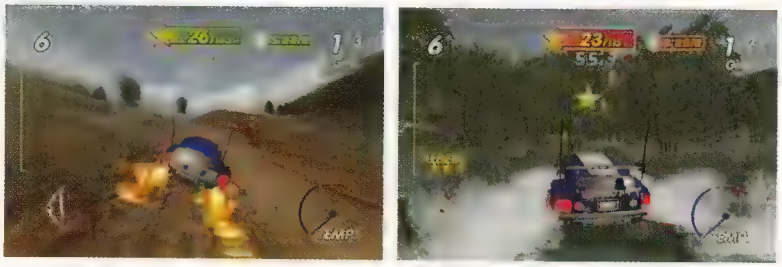


Una delle critiche più aspre che si possono rivolgere a *Excite Truck* riguarda una colonna sonora che definire di cattivo gusto suonerebbe come un eufemismo. Le sgraziate tracce 'hard rock' che accompagnano le contorsioni aeree dei 4x4 di casa Nintendo, fortunatamente, possono essere sostituite con una tracklist di MP3 personalizzata e preventivamente salvata su scheda SD. Un vero e proprio evento, se si considera che l'esperimento, inaugurato a suo tempo su Xbox, risulta del tutto inedito per una console Nintendo.

Motorstorm ed *Excite Truck* sono distanti anni luce l'uno dall'altro, sia sotto il profilo ludico che tecnologico, ma condividono un destino comune: entrambi sono giochi di lancio che offrono un buon saggio, seppur minato dai tempi di sviluppo affrettati, delle potenzialità degli hardware su cui girano.

Nonostante il Telecomando Wii si presti perfettamente ad essere sfruttato come una sorta di volante, nessuno dei giochi di guida sviluppati fino ad ora per Wii è stato in grado di rendere giustizia all'inedito sistema di controllo targato Nintendo. Fortunatamente, al contrario di EA, Ubisoft e MTO, Monster Games è riuscita nell'ardua impresa di conferire spessore a quel telecomando impugnato in orizzontale. Il primo approccio, ovviamente, non è tra i più rosei, complici l'assenza di un supporto fisico e la totale mancanza di attrito. Ma una volta scoperto il giusto 'assetto' e calibrato a dovere il polso, gli sguscianti fuoristrada di *Excite Truck* si lasciano domare come timidi puledri.

Trovare il sottile equilibrio fra balzi e controbalzi, invece, è una faccenda un tantino differente. Come accadeva in *Excitebike* per NES, la capacità di addomesticare la traiettoria del mezzo in volo è fondamentale per conseguire il successo. Allo stesso modo, il turbo è causa di surriscaldamenti repentini del motore, da dissipare inoltrandosi in corsi d'acqua, pozzanghere o neve fresca.



Dopo un balzo, toccare il suolo con tutti e quattro gli pneumatici contemporaneamente premia con un boost aggiuntivo, il che vivacizza ulteriormente il ritmo di gioco del racing game Nintendo, di per sé già forsennato

Tagliare il traguardo per primi, in *Excite Truck*, non è tutto. In perfetta sintonia con la natura arcade di quest'ultimo, è il punteggio a funzionare da carburante per l'azione. Ogni 'azione speciale' eseguita durante le gare, che si tratti di una derapata, una corsa indenne in mezzo agli alberi o un tamponamento selvaggio, è sottoposta ad una valutazione. In questo senso, è impossibile non notare l'influenza che *Burnout* deve aver esercitato sul team di sviluppo. Motion blur a parte, il risultato è un balletto di volteggi plastici, sprint nervosi e atterraggi morbidi. E di incidenti più o meno rovinosi, dato che, esattamente come nel titolo di Criterion, vengono premiate le sportellate, gli spintoni e le traiettorie scorrette. Quest'aspetto viene rimarcato e ampliato dalla presenza di una tipologia di bonus che permette di rimodellare il paesaggio in tempo reale. Può così accadere che una montagna emerga all'improvviso dalla pianura, che un lago invada una foresta o che un prato si trasformi in un crepaccio. Oltre che per esibire dei gradevoli effetti di morphing, quest'espediente è utile per creare ulteriori grattacapi agli avversari, che spesso finiscono per essere travolti da una frana o sbalzati direttamente fuori dalla pista.

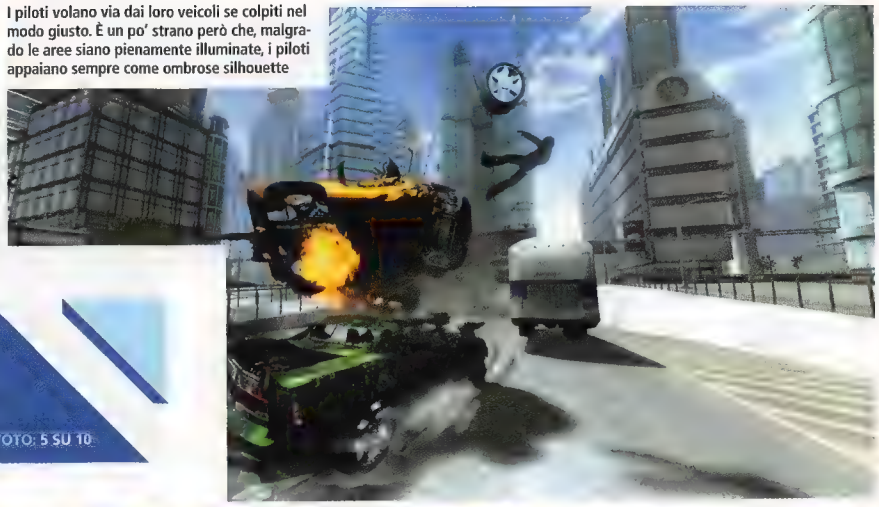
La varietà dei tracciati è piuttosto modesta, ma il design degli stessi e le scelte stilistiche impiegate per tratteggiarli riescono a renderli interessanti e gradevoli alla vista. Anche il motore grafico, sebbene non faccia letteralmente scintille, si dimostra abbastanza solido per reggere dignitosamente il passo delle vetture, mostrando solo qualche sporadico sussulto nelle fasi più concitate.

Ciò che invece non convince affatto di *Excite Truck* riguarda una serie di dettagli marginali che, a conti fatti, pesano sul bilancio finale. Nella fattispecie, la modalità studiata per il multiplayer si poggia su uno split-screen confuso e traballante, mentre la funzione di replay appare profondamente menomata da una pessima gestione delle telecamere. Un vero peccato se si pensa a quanto le gare siano spesso teatro di coreografie improvvisate.

Ma proprio come nel caso di *Motorstorm*, si tratta di leggerezze presumibilmente legate ad uno sviluppo frettoloso, e che potrebbero essere spazzate via da un ipotetico seguito approntato con maggior calma.

Oltre al campionato classico, suddiviso nelle categorie Excite e Super Excite, il gioco annovera una serie di sfide secondarie che spaziano dallo slalom fra porte luminose al salto attraverso una serie di anelli sospesi, fino a giungere alla vera e propria gara di incidenti

I piloti volano via dai loro veicoli se colpiti nel modo giusto. È un po' strano però che, malgrado le aree siano pienamente illuminate, i piloti appaiano sempre come ombrose silhouette



FULL AUTO 2: BATTLELINES

SISTEMA: PS3 (VERSIONE TESTATA), PSP VERSIONE: EUROPEA PRODUTTORE: SEGA
SVILUPPATORE: PSEUDO INTERACTIVE (PS3), DEEP FRIED ENTERTAINMENT (PSP) VOTO: 5 SU 10

Meglio descrivibile come una conversione espansa che un seguito vero e proprio, gran parte di *Full Auto 2: Battlelines* avrebbe potuto benissimo essere offerta come extra scaricabile per il gioco originale. Questi ricicla infatti così tante macchine, armi e ambienti da denunciare una certa pigrizia, facendo ingiustamente sembrare PlayStation 3 una macchina alla ricerca di ciò che 360 aveva offerto un anno fa.

Come tale, resta immutato l'obiettivo della serie di proporre una sorta di *Burnout* armato fina ai denti. Irrefrenabilmente veloce e genuinamente furioso, ciascuno dei suoi livelli è teatro di gare o di demolizioni o un insieme delle due cose. Ad onore del vero c'è da dire che ogni stage scorre via come una valanga di detriti e scintille, mentre le costruzioni circostanti collassano sotto il peso del combattimento. È un peccato però che il frame non sappia restare stabile, corrompendo piuttosto la solidità degli eventi con piccoli ma fastidiosi singhiozzi.

Ma la reale misura del successo, o persino del valore fondamentale, era destinata a basarsi sul confronto con il prequel. E in questo senso *Full Auto 2* appare come un rifacimento piuttosto che una rivoluzione: la nuova modalità arena, disegnata per riportare l'enfasi sul combattimento e variare la formula, alla fine della fiera si dimostra frustrante. Serve prima di tutto per sottolineare il fatto che la serie debba ancora trovare armonia fra rapidità e distruzione, velocità e violenza. E trattandosi praticamente di un battle racer, il fatto che abbia così scarse 'munizioni', specialmente in un periodo in cui sia EA Guildford che Evolution stanno spingendo l'acceleratore di PS3, significa che *Full Auto 2* non può che apparire già datato.

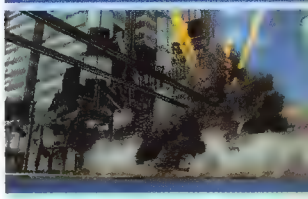
Sega si vanta dell'abilità del motore grafico di riflettere il danno dell'auto. Vedere le lamiere accartocciarsi dopo un impatto è abbastanza realistico, ma dettagli come questo si perdono talvolta in mezzo al caos di esplosioni ad alta velocità

La potenza di fuoco aumenta esattamente come nel primo *Full Auto*. I fucili a pompa sono estremamente efficaci e vengono resi disponibili molto presto, dando modo di impratichirsi nella distruzione dei nemici prima che la superiore difficoltà dei livelli successivi ne imponga l'installazione

Un'altra cosa difficile da mandar giù è la sensazione che *Full Auto 2* non sia molto di più che una versione basica dell'edizione 360, decorata con vaghe pennellate di vernice PS3. Non è mai chiaro se ciò che si sta vedendo sia superiore, e non c'è mai un momento in cui appaia come qualcosa di diverso dall'estremamente simile. Il sistema di controllo, che vede uno stick usato per sterzare e l'altro per mirare, un dito agire sui tasti frontali ed altri su dorsali e grilletti, continua a delineare il profilo di un gioco messo insieme con scarsa attenzione.

Un tempo, quando *Full Auto* travolgeva se stesso e i suoi giocatori, sembrava semplicemente assurdo. Ma mentre la sospensione dell'incredulità poteva sopportate alcuni piccoli difetti (incoerenze circa quali oggetti fosse possibile travolgere e quali no), il sequel ne ha da nascondere fin troppi. Colpire la fiancata d'acciaio di una nave facendone sobbalzare i container è una cosa. Colpire un muro per vederlo semplicemente svanire è un'altra. Più in generale, è impossibile scrollarsi di dosso l'impressione che *Full Auto 2* sia un impacciato compromesso: una via di mezzo fra generi e piattaforme.

Errori rimediabili

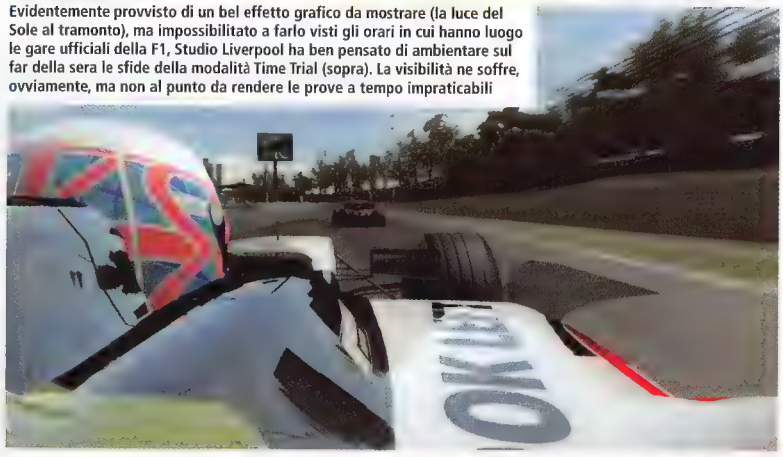


***Battlelines* ripropone la funzionalità del primo *Full Auto* che permetteva al giocatore di riavvolgere l'azione nelle gare. Sebbene familiare alla luce dell'analoga offerta in *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*, il rewind è di fatto implementato molto bene negli stage estremamente veloci di *Full Auto 2*. Oltre ad innescare un gradevole effetto grafico, il riavvolgimento dell'azione comporta anche il ritorno delle macchine allo stato in cui erano prima dell'eventuale schianto. D'altro canto però, andare indietro nel tempo può spezzare il fluire dell'azione.**

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

SISTEMA: PS3 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SCEE SVILUPPATORE: INTERNO (STUDIO LIVERPOOL) VOTO: 7 SU 10

Evidentemente provvisto di un bel effetto grafico da mostrare (la luce del Sole al tramonto), ma impossibilitato a farlo visti gli orari in cui hanno luogo le gare ufficiali della F1, Studio Liverpool ha ben pensato di ambientare sul far della sera le sfide della modalità Time Trial (sopra). La visibilità ne soffre, ovviamente, ma non al punto da rendere le prove a tempo impraticabili



Carriera fulminante

Al di là delle opzioni di Gara Veloce, Gran Premio Singolo e Campionato (non manca ovviamente il multiplayer online, con posti per 11 giocatori affiancati da altrettante IA), *F1 Championship Edition* include anche una modalità carriera abbastanza prevedibile nella struttura (partendo come collaudatori per un team di basso profilo si punta verso incarichi di maggior prestigio dimostrandosene all'altezza), ma corrotta da una discutibile impennata della difficoltà già all'avvio della stessa. Le prove a tempo da superare per essere accolti da uno dei primi tre team disponibili impongono un limite di ammissione davvero troppo elevato già dal livello di difficoltà Medio. Passando a Facile si supera l'ostacolo, ma solo per scoprire che le gare vere e proprie sono una passeggiata.

Per una sottocategoria delle simulazioni di guida come quella della F1, percorrere la classica via di mezzo per risolvere il conflitto fra autenticità e accessibilità, realismo e divertimento, non è necessariamente la soluzione migliore. O meglio, non è una soluzione sufficiente.

Diversamente da quello di un'auto da rally, di una da granturismo o persino di un go-kart, il modello di guida di una monoposto virtuale, per quanto perfettamente in equilibrio fra i due estremi dello spettro simulativo, è intimamente troppo rigido e inappagante per reggere tutto il peso di una promessa di intrattenimento. I giochi di F1 devono quindi investire le loro chance di successo in aspetti periferici alla guida in sé, aspetti come il brivido dell'alta velocità, la strategia di gara, l'elaborazione dell'auto e il rischio d'incidente. In altre parole, tutto ciò che fa della F1 la F1.

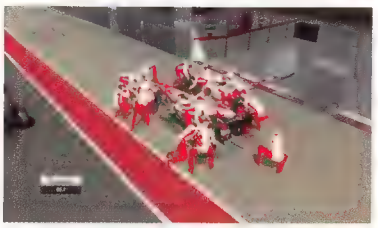
Consapevole di questo, Studio Liverpool ha ricreato una delle più autentiche rappresentazioni dello sport su console, per poi avvolgerla in un drappo di aiuti e concessioni opzionali che addolciscono, senza escluderlo, l'impatto con il suo brutale, ma necessario realismo.

Indipendentemente da cosa ne farete di queste opzioni al vostro primo giro di pista, *Formula One CE* subito dimostra di sapere soddisfare uno dei requisiti fondamentali a cui si è accennato poco sopra. Grazie ad un impianto grafico e sonoro di prim'ordine, accentuata dal blur periferico e dal furioso tremolio di ogni elemento sensibile della scena, dalle braccia del pilota all'inquadratura, la sensazione di fendere l'aria in sella ad un razzo subito terrorizza. La superiore visibilità garantita dall'alta definizione favorisce inoltre l'impiego sicuro di una qualsiasi delle visuali interne alla monoposto, scelta che acuisce ulteriormente la pressione sfinterica. È il brivido dell'alta velocità come non lo si era mai sperimentato prima.

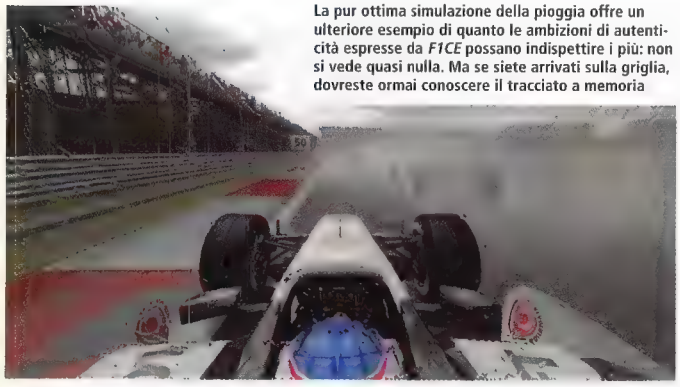
Il passo successivo verso una piena immersione nelle dinamiche di una gara di F1 passa per la disabilitazione di tutti gli aiuti (attivi di default). Sterzo e frenata assistiti: off. Controllo della trazione: off. Anti-spin: off. IA avversaria: difficile. Incidenti: on. Così facendo, al brivido della velocità si aggiunge la stizza di sbagliare, quella costante percezione del rischio che fa sudare le mani ad ogni chicane, mordere la lingua durante un sorpasso o trattenere il fiato alla partenza.

La definitiva consacrazione di *Formula One CE* come principe della categoria arriva infine partecipando ad un gran premio, o a un intero campionato. È qui che si riuniscono tutti gli 'aspetti periferici' che un buon gioco di F1 deve tenere in debito conto, fra prove libere con annesse soste ai box per i ritocchi all'assetto (eseguibili in prima persona o delegando i propri meccanici grazie all'ingegnoso sistema 'Auto Evoluzione'), e qualificazioni in tre fasi, per poi ritrovarsi sulla griglia di partenza con il terrore di mandare a monte un intero pomeriggio (reale) di lavoro preparatorio, il cuore a mille e l'emozione alle stelle. Come nella vera F1.

Malgrado ci provi con le sue opzioni d'aiuto, *Formula One CE* non è certamente un gioco per tutti. Per divertire va affrontato con impegno, passione e spirito di sacrificio: altri approcci sono destinati a lasciare indifferenti. Forse il peggior difetto dell'opera di Studio Liverpool è proprio quello di essere una simulazione di F1: necessariamente realistica, necessariamente elitaria. Se non siete pronti per questo, lasciate perdere. In caso contrario, non c'è niente di meglio in circolazione.



La buona riuscita di un pit-stop è interamente affidata alle dita del giocatore, il quale deve premere i tasti del Sixaxis indicati a video il più rapidamente possibile nel momento in cui appaiono, così da avviare le operazioni dei meccanici a cui corrispondono



La pur ottima simulazione della pioggia offre un ulteriore esempio di quanto le ambizioni di autenticità espresse da *F1CE* possano indispettire i più: non si vede quasi nulla. Ma se siete arrivati sulla griglia, dovreste ormai conoscere il tracciato a memoria

THE GAMES machine
Questo mese con la rivista
di videogiochi per PC
The Games Machine il fantastico
GIOCO COMPLETO
PC CD ROM
CRASHDAY
CRASHDAY
12+
In edicola dal 3 aprile

NBA STREET HOMECOURT

SISTEMA: PS3, 360 (VERSIONI TESTATE) VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: ELECTRONIC ARTS SVILUPPATORE: EA CANADA

Come nei precedenti *NBA Street*, l'esecuzione di sbeffeggianti mosse speciali non ha come finalità il mero sfottò nei confronti dell'avversario, ma anche e soprattutto il progressivo riempimento della barra del Gamebreaker. Quest'ultimo non è altro che una sorta di 'god mode' temporaneo che consente di esibirsi in evoluzioni cestistiche ai limiti dell'incredibile, garanti di un bottino di punti maggiorato se concluse con una sonora schiacciata multipla. Un modo perfetto per riaprire una partita che sembrava già persa, dando una precisa valenza tattica a coreografiche esibizioni col pallone che sarebbero altrimenti risultate fini a sé stesse.

Osservare l'esordio di una vecchia serie su un nuova generazione hardware permette di valutare e prevedere come l'introduzione di potenzialità grafiche, computazionali e di controllo inedite possano incidere sullo sviluppo futuro del relativo genere ludico. *NBA Street Homecourt* rappresenta a tutti gli effetti il debutto in chiave next-gen dello 'sport da playground', ovvero quel genere di simulazioni che si diverte a interpretare discipline sportive professionistiche come il basket NBA in un'ottica decisamente arcade, fatta di gesti tecnici a dir poco esagerati e nel contesto di un gameplay votato al puro spettacolo. A giudicare da questo primo sforzo in alta definizione di EA Sports Big, è difficile non prevedere un futuro roseo su PS3 e 360 per questo genere di titoli.

Vale la pena parlare innanzitutto dell'aspetto tecnico, fondamentale in un gioco che fa delle coreografie col pallone il proprio punto di forza. Rispetto ai pur notevoli episodi passati di *NBA Street*, l'introduzione dell'alta definizione permette a *Homecourt* di rendere tali coreografici trick tanto poco credibili nel senso stretto del termine quanto incredibilmente precisi nella loro spettacolare esecuzione. I sudatissimi muscoli poligonali degli atleti si flettono senza soluzione di continuità tra le fluide animazioni degli straordinari gesti atletici di cui sono capaci, assecondando il ritmo frenetico delle partite senza mai soffocare nell'acido lattico. Il tutto si svolge su campetti di periferia all'aria aperta, che consentono una caratterizzazione grafica sicuramente maggiore rispetto a palazzetti. L'ensemble stilistico così ottenuto sarebbe spettacolo visivo allo stato puro anche senza la sovrapposizione di particolari filtri grafici (utilizzati anche in *Def Jam: Icon*) che, per quanto suggestivi, tendono ben presto a stancare. Esattamente il contrario rispetto al comparto sonoro, caratterizzato da un equilibrato mix di brani hip-hop, funk e soul, attraversato dal credibile vociare di compagni e avversari.

E 'mix' è la parola d'ordine anche quando si passa ad analizzare le novità in ambito gameplay. Se l'alta definizione ha permesso di aumentare il livello di complessità del comparto grafico, il sistema di controllo è stato invece semplificato mediante l'introduzione del Trick Remixer, grazie al quale è possibile eseguire tutte le mosse speciali mediante l'utilizzo di due pulsanti frontali e di due modificatori dorsali. Bastano così poche partite per esibirsi in stoppate 'tre metri sopra il cielo', inedite schiacciate doppie e triple e giochetti in puro stile Harlem Globetrotters.

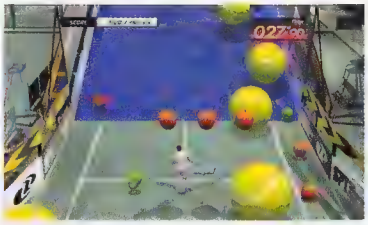
Strutturalmente, oltre ai 3-contro-3 singoli focalizzati sulla realizzazione di trick multipli (Trick Battles e Gamebreakers Battles) o di canestri tradizionali (Back to the Basics) e all'ancor più divertente multiplayer online, *Homecourt* tiene fede al proprio nome proponendo una modalità Carriera, il cui obiettivo è far diventar famoso il proprio playground in tutta la nazione diventando qualcuno a suon di schiacciate. Esattamente il percorso fatto da campioni come Carmelo Anthony, il testimonial del gioco nonché una delle molte star NBA da battere sul campo. La scalata verso il successo parte dal rinnovato editor del personaggio (grazie al quale definirne lineamenti e stili di gioco semplicemente mixando, ancora una volta, quelle dei campioni reali) e finisce (fin troppo presto, forse) nel trionfo, attraversando un tripudio di storie di periferia, cut-scene, sfide di contorno, scarpe jordaniane e divise da sogno sbloccabili.

Tutte caratteristiche che rendono perfettamente l'idea di cosa, ancora oggi, possa significare il basket in certe realtà urbane degli Stati Uniti. Se non si può vantare un campetto sotto casa, *Homecourt* permette a chiunque di comprenderlo, ed è forse questo il più grande pregio dell'ultima produzione EA Big.

In *Homecourt*, il gioco non è esageratamente spettacolare solo sul piano tecnico, ma anche e soprattutto su quello fisico-atletico

I filtri grafici applicati all'immagine virano la palette cromatica verso toni seppia o bluastri da 'filmino d'epoca'

Carmelo Anthony, testimonial di *Homecourt*, si esibisce nel playground sotto casa (e sugli altri 10 disponibili), dov'è cresciuto insieme al suo talento. Le animazioni dei cestisti sono inappuntabili anche nella coordinata fluidità di gesti atletici eseguiti in sequenza



Le animazioni sono eccellenti e sufficientemente 'esagerate' da appagare l'occhio senza risultare fuori luogo. Ma soprattutto, per quanto articolate, non intralciano la manovrabilità e i tempi di risposta ai comandi

VIRTUA TENNIS 3

SISTEMA: 360, PS3 (VERSIONI TESTATE), PC, PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SEGA SVILUPPATORE: SEGA AM3 (PS3), SUMO DIGITAL (ALTRE) VOTO: 8 SU 10

A sei anni di distanza dalla sua seconda edizione per i sistemi casalinghi, *Virtua Tennis* si affaccia oggi su un mercato che ha imparato a pretendere di più dalle simulazioni tennistiche, in particolare grazie alla serie *Top Spin* di PAM Development, nuovo paradigma della categoria. Può l'immediatezza arcade che da sempre contraddistingue l'offerta Sega essere sufficiente a garantirne la sopravvivenza nell'era delle nuove generazioni di console e giocatori? O è forse necessaria una revisione dell'impianto di gioco appannaggio del realismo? La risposta di Sega a queste domande si chiama *Virtua Tennis 3*, ed è la proverbiale via di mezzo.

Come capita ad ogni nuova iterazione della serie calcistica *PES*, i fan noteranno subito che qualcosa è cambiato, ma capire esattamente cosa richiede un'indagine più approfondita. La sensazione è che per vincere non bastino più buoni riflessi. Le anmazioni sono più lunghe e articolate, e i tempi di risposta 'effettiva' di conseguenza dilatati. Ciò significa che anticipare la palla quanto basta per caricare un colpo è solo una fase di un processo che tiene ora in debita considerazione inerzia e posizione nel momento del tiro. Sebbene ciò non significhi l'impossibilità di condurre scambi con l'istintiva leggerezza delle precedenti versioni, il lavoro di gambe e la preparazione hanno un'incdenza ben più significativa sulla potenza e sulla precisione. E di riflesso sulle chance di vittoria.

Tipicamente, le brevi sequenze atte a sottolineare una vittoria o una sconfitta soffrono di una generale incoerenza rispetto all'azione vera e propria. Il fatto che espongano oltremodo la natura artificiale degli atleti è un altra ragione per rimuoverle

Il carattere strategico del confronto tennistico ne risulta inevitabilmente appesantito, con palle corte o lunghe, lente o veloci, a fare da indispensabili ingredienti tattici. Agire sul ritmo dello scambio è ora tanto importante quanto variare le angolazioni dei tiri per spingere l'avversario in scacco o, di converso, per evitare di caderci quando si è sotto pressione.

Ma i fan dello spettacolo non temano che la 'seriosità' suggerita dal nuovo sistema di gioco abbia soffocato lo spirito Sega. Anzi. Il nuovo repertorio di animazioni include i classici (come colpire la palla di schiena facendosi passare la racchetta fra alle gambe), e si arricchisce di inedite piroette e cadute 'di stile' (leggasi, col sedere per terra). Senza contare che esiste ancora la deliziosa follia dei minigame della modalità World Tour, che fra una reinterpretazione in chiave tennistica di *Space Invaders*, valanghe di frutta gigante da evitare, coccodrilli affamati da tenere a freno e lotterie da vincere, divertono dando al tempo stesso modo di affinare la propria tecnica al di fuori del più serioso scenario del centro d'addestramento.

Virtua Tennis 3 è il primo passo di Sega verso la sincera simulazione tennistica dopo anni di eccellenza dimostrata nella tradizione arcade. Ed è un passo condotto con successo, senza scivolare nell'aberrante crepaccio che ha inghiottito precedenti revisioni come *Sega Rally 2006*. Il nuovo *Virtua Tennis* è più profondo, più serio ed esigente di prima, ma ciononostante ribadisce l'atmosfera festosa e vagamente folle della serie. E questa capacità di restare in bilico fra il realismo e il surrealismo lo identifica come un ideale punto di ripartenza per il franchise, iscrivendolo di diritto al medesimo torneo next gen a cui partecipano i suoi più recenti colleghi.

Protagonisti indiscussi del World Tour, i minigame sono ottimo materiale di intrattenimento in multiplayer, persino preferibile alle più ortodosse sfide tennistiche

Game, set, match

Sony ha senz'altro perso una grande opportunità di valorizzare il suo servizio online lasciando che Sega AM3 (diversamente da Sumo Digital, curatori della versione 360) non includesse una modalità multiplayer online nella versione PlayStation 3. Ciò significa che chi possiede entrambi i sistemi di Sony e Microsoft ha di fatto una sola opzione d'acquisto, specialmente se si considera che l'edizione PlayStation 3 non include nemmeno una semplice classifica online (quella 360 vanta persino una modalità spettatore). In compenso è l'unica ad includere una declinazione multiplayer (ma solo offline) per i suoi vari e divertentissimi minigame.

DEF JAM ICON

SISTEMA: 360, PS3 (VERSIONI TESTATE) VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: EA SVILUPPATORE: INTERNO (EA CHICAGO)

Beat-A-Rapper

L'aspetto manageriale di *Def Jam Icon* è racchiuso nella sua modalità carriera, denominata Build-A-Label. Qui il giocatore deve costruirsi un impero discografico firmando contratti con artisti, finanziandone e promuovendone le opere musicali ed ovviamente fronteggiando altri rapper a suon di cazzotti per risolvere eventuali 'fraintendimenti'. Ma già dopo un paio di combattimenti, l'interesse per il destino della propria casa cala drasticamente nell'evidenza di quanto l'intero sistema non sia altro che un pretesto per muovere un po' di soldi virtuali ottenendo davvero poco in cambio.

Quella di trasformare *Def Jam* in un ibrido di picchiaduro, rhythm game e simulatore gestionale sembra un'idea geniale. E magari lo è davvero, ma la sua applicazione in *Def Jam Icon* senz'altro non lo dimostra. Perché quello proposto dagli autori di *Fight Night*, oltre che una plateale ammissione di inesperienza col genere, è un picchiaduro incapace di resistere alla tentazione di ostentare i preziosi contenuti grafici di cui è l'amalgama. Anche quando quella ostentazione rema contro il gameplay.

Per cominciare, non c'è fotogramma delle sue centinaia di animazioni motion captured che sia stato omesso a beneficio della risposta ai comandi, risultando in combattimenti dal ritmo letargico e soporifero, dove ad ogni pressione di un tasto o ad ogni inclinazione dello stick non corrisponde tanto l'esecuzione di una mossa quanto l'avvio di una sequenza. Se questo può andar bene in una simulazione pugilistica, in un picchiaduro più tradizionale finisce solo per comunicare la sensazione di combattere sott'acqua.

Tale è la prevalenza dello stile sulla sostanza, che neanche la telecamera ne viene risparmiata. Tendenzialmente più ravvicinata del necessario e incapace di ruotare attorno ai due contendenti (più che di veri e propri ring, gli scenari sono come allestimenti teatrali osservabili solo dalla platea), l'inquadratura finisce sovente per essere impallata dal pesante fondoschiena di qualcuno, che sia il giocatore o l'avversario, con prevedibili conseguenze. E quando le circostanze rendono necessario un allargamento del campo visivo (ad esempio dopo aver scagliato il proprio avversario al di là dei margini della scena), questo avviene con una tale lentezza che al termine dello zoom-out è già tempo di zoom-in.

Delle due versioni di *Icon*, quella PS3 è la meno allettante per via di due deficienze rispetto alla versione 360: è leggermente più lenta e non supporta il soundtrack personalizzato

Sebbene accomunate da una distribuzione dei comandi che associa ai tasti frontali gli attacchi leggeri, alla rotazione dello stick quelli pesanti e all'inclinazione di quest'ultimo le prese (inutilmente dispersivo, sì), le varie superstar della scena hip-hop qui rappresentate adottano stili di combattimento talvolta eccessivamente diversificati, al punto che, laddove alcune sono in grado di correre, altre sono costrette a trascinarsi dietro la loro esuberante massa corporea anche solo per entrate in zona cazzotto. Inutile dire che il bilanciamento non è neanche suscettibile di analisi visto che, praticamente, non esiste.

Forse l'unica, vera nota di merito accordabile ad *Icon* concerne gli scenari, quasi ipnotici nei loro balletti a ritmo di musica, attraversati dalle onde sismiche prodotte dai battiti di R&B e hip-hop. Ma dal punto di vista funzionale, in quanto arene, sono uno spreco, come è un po' tutto il lavoro alle spalle del gioco. Certo abbondano di elementi interagibili (vuoi lanciandoci contro l'avversario, vuoi eseguendo con successo un gesto di scratching funzionante da 'attivatore' per trappole ambientali), ma il loro apporto alla modesta sostanza ludica generale è quasi accessario.

Un capitolo a parte andrebbe infine stilato per lamentare la 'parzialità' con cui *Icon* tenta di rappresentare la cultura stessa dell'hip-hop, una cultura, sembrerebbe, promotrice di violenza fisica e ostentazione di ricchezza, laddove l'obiettivo formatore del movimento punta in una direzione diametralmente opposta. Insomma, da qualsiasi punto lo si osservi, *Icon* non fa alcun favore né a chi ci gioca, né alla reputazione del videogioco in seno all'opinione pubblica.

A patto che non si disprezzi profondamente il genere, il soundtrack su licenza è inevitabilmente eccellente nonché inclusivo di brani non censurati. È chiaro che gran parte del budget assegnato alla sviluppo di *Icon* sia finito nelle casse delle label licenziatarie

Shhh!

Non ditelo
a nessuno
ma i ragazzi
di GR si danno
da fare...

gamesradar.it

Nell'ultimo mese 300 NOTIZIE inedite, oltre 70 RECENSIONI e ARTICOLI
5 REDAZIONI al lavoro, più di 400.000 MESSAGGI sul forum
e tanto altro ancora... Il meglio per i videogiocatori.

In collaborazione con PSM, Xbox Magazine Ufficiale,
Nintendo la Rivista Ufficiale, Giochi per il Mio Computer.

BATTLESTATIONS MIDWAY

SISTEMA: 360 (VERSIONE TESTATA), PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: EIDOS SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 7 SU 10

Microgestione

L'animo da RTS di *Battlestations* non si esprime solo attraverso la disponibilità di diverse unità da battaglia, ma anche nella loro microgestione, soprattutto quella delle navi più grandi, dove gli uomini vanno distribuiti a seconda delle esigenze. Fra la riparazione delle armi o lo spegnimento di incendi, il giocatore deve assegnare le priorità del caso ed eventualmente modificare le proprie strategie di conseguenza. La collocazione di una portaerei è di importanza fondamentale durante gli attacchi aerei portati alla flotta nemica: mai troppo vicina, ma neanche troppo lontana...

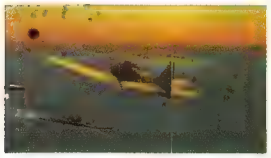
Ambientato a cavallo fra l'attacco giapponese a Pearl Harbor del 7 dicembre 1941 e la successiva battaglia di Midway del 4 giugno 1942, *Battlestations* ha l'ardire di unificare l'RTS con il combattimento navale, aereo e sottomarino per offrire una delle più complete simulazioni di guerra mai tentate. Dalla schermata di microgestione di un cacciatorpediniere in fiamme al cockpit di un aereo americano in lotta con gli Zero nipponici, il giocatore è al tempo stesso generale e pedina, mente e braccio, marinaio e pilota, in un pout-pourrì di generi e meccaniche di gioco che non può non affascinare.

Ma per quanto l'idea sia intrigante e apparentemente identifichi il meglio che si possa desiderare in materia di simulazioni belliche, la diversificazione di sistemi di controllo necessaria per manovrare mezzi così differenti fra loro, da un lato comporta un lungo periodo di apprendistato (non sorprende che il tutorial porti via quasi un'ora), e dall'altro impedisce a ciascun aspetto del gioco di anche solo sfiorare il livello qualitativo dei titoli più 'specialistici' che vi sono stati costruiti attorno in passato. E chiaramente, nella furia della battaglia, l'andirivieni fra diversi modelli di guida, diversi comandi, diverse prospetti ve non può che dare adito a momenti di confusione o smarrimento.

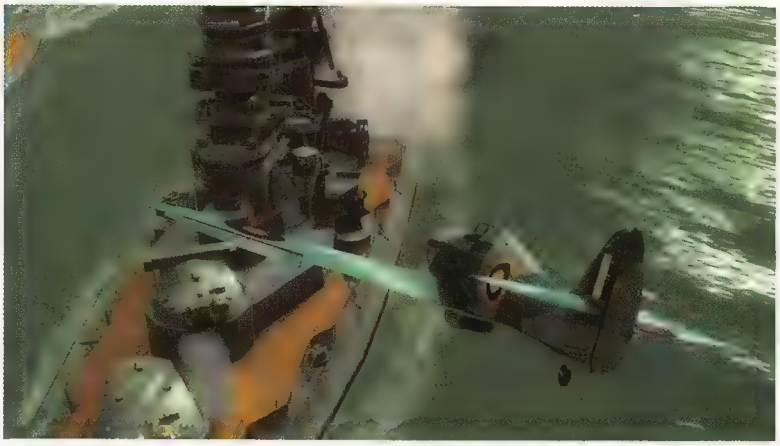
E questa è probabilmente la ragione per cui *Battlestations* sia relativamente corto. La naturale propensione dei giochi ad offrire un crescendo di difficoltà e complessità approssimandosi all'epilogo è nel titolo Midway accelerata dalla natura stessa della simulazione. In altre parole, è complesso quasi dal principio, lo scenario ben delineato e immutabile, e le idee si esauriscono in fretta. Ironicamente, *Battlestations* può anche essere eccessivamente lungo grazie al suo inesistente sistema di checkpoint, che costringe a dover intraprendere una battaglia sin dal principio in caso di fallimento. E le battaglie, in *Battlestations*, non durano certo poco, il che aggiunge quel pizzico di frustrazione in più al tutto. Anche perché, per quanto il giocatore sia libero di affrontare il teatro di battaglia dall'angolazione che preferisce, il nemico non altera mai le proprie strategie, determinando una forte sensazione di ripetitività ad ogni fallimento e ripartenza.

A risollevare le sorti di un titolo che a lungo andare denuncia le caratteristiche dell'occasione mancata concorre l'interessante modalità online. Limitata dall'esiguo numero di partecipanti ammessi (solo otto), vede ogni mappa offrire una quantità finita di unità (un tot di navi, un tot di aerei e così via), con ogni partecipante in grado di passare dall'una all'altra liberamente. Il gioco di squadra è ovviamente fondamentale, e con quattro persone per lato non è difficile organizzarsi decentemente e dar vita a battaglie, magari non epiche quanto quelle della modalità in singolo, ma senz'altro più appaganti.

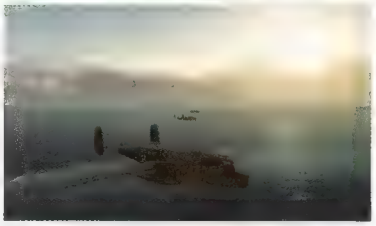
Per quanto imperfetto, *Battlestations* ha l'indubbio merito di sfruttare l'abusato scenario della Seconda Guerra Mondiale con spirito creativo: è quasi liberatorio che fra tutte le dinamiche di gioco proposte manchi proprio l'FPS classico. Una più profonda riflessione sui sistemi di controllo e sulla struttura delle missioni è tutto ciò che serve per fare di un eventuale seguito un gioco all'altezza dell'idea originale.



Quando non controllate dal giocatore, le unità operano secondo le direttive impartite attraverso la mappa tattica, ingaggiando il nemico autonomamente. In teoria, è possibile completare ogni missione senza mai sporcarsi le mani



Sebbene non propriamente focalizzato su una resa 'cinematografica' degli eventi, *Battlestations Midway* non trascura affatto l'aspetto estetico, ostentando piuttosto modelli poligonali di notevole fattura



Il controllo di navi o sommergibili è forse il meno divertente, ma anche il più intimamente tattico. Una virata eseguita nel momento sbagliato può determinare la fine prematura di una battaglia appena cominciata

Umani sull'orlo del collasso possono essere recuperati con una piccola donazione di sangue stregato, garantendosene così il supporto durante i combattimenti. Almeno in teoria. Presto si impara ad ignorarne i lamenti, provvedendo a falcidiare l'opposizione demoniaca di proprio, efficacissimo pugno

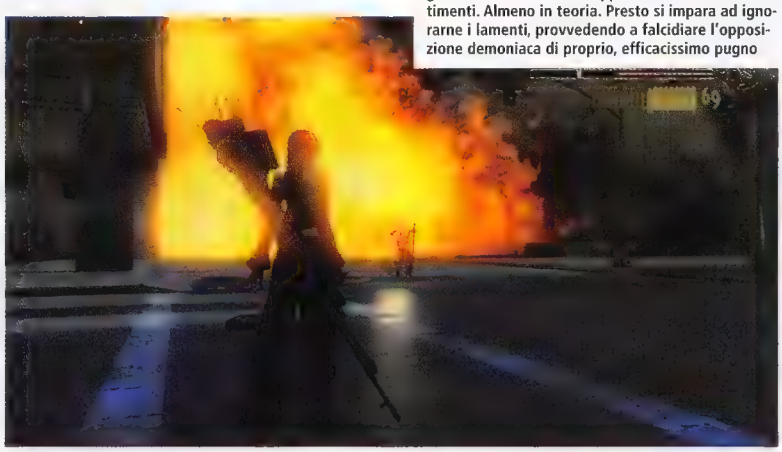
BULLET WITCH

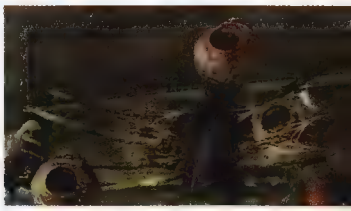
SISTEMA: 360 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: ATARI SVILUPPATORE: CAVIA VOTO: 5 SU 10

Le ragioni per cui Atari abbia deciso di portare *Bullet Witch* in Europa (il gioco è uscito a luglio in Giappone) sono oscure tanto quanto i procedimenti che hanno comportato l'approdo su 360 di quella che appare chiaramente una produzione nata e mai finita su PlayStation 2.

In realtà non ci sarebbe stato nulla di strano se il valore ludico di questo ennesimo fallimento di Cavia fosse stato superiore a quello estetico, ma, come incautamente anticipato dal quel 'fallimento' una dozzina di parole fa, non è questo il caso. E non serve neanche superare il primo livello per rendersene tristemente conto.

Come da sequenza introduttiva, lo scenario non è quello di un mondo post-apocalittico, ma post-post-post-apocalittico. Dopo che un tragicomico susseguirsi di catastrofi ha messo l'umanità prima in ginocchio a suon di stravolgimenti climatici e quindi a letto con l'epidemia del caso, un'ultima catastrofe si manifesta nella forma di un'invasione demoniaca. I demoni, si badi, sono surrogati di zombi mentalmente abili, esteticamente simili agli alieni del capolavoro di John Carpenter 'Essi Vivono' e armati di fucili ed altre armi convenzionali. Ma la loro particolarità è un'altra: malgrado l'aspetto e l'origine, si comportano come comunissimi esseri umani nel modo di camminare, di combattere, di morire e di gridare. Nulla in loro incute più raccapriccio dell'ipotesi che si tratti di ragazzi in maschera sulla volta di una festa di Halloween.



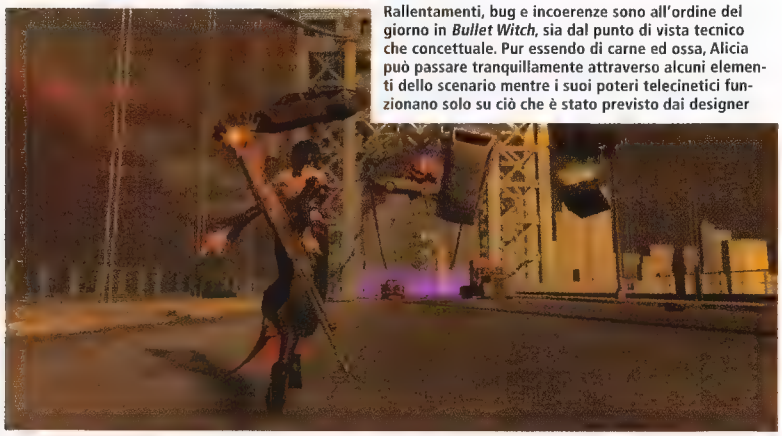


Per quanto buffi, i 'cervelloni' hanno un ché di agghiacciante. I loro sommessi bisbigli demoniaci ne svelano la presenza agevolandone individuazione e abbattimento

Come il titolo lascia intendere, il giocatore affronta questo bizzarro esercito di presunti travestiti a suon di magia e pallottole, ai comandi della silenziosa e tenebrosa (ma terribilmente sexy, sia chiaro) strega Alicia. Prendendo in prestito una buona parte dei fotogrammi di animazione già realizzati da Cavia per muovere la Motoko del suo action game per PS2 *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (la capriola a gambe divaricate è identica), Alicia non ha grossi problemi ad affrontare l'esercito che le si para davanti, anche perché con un giga-mitra elementale sotto il braccio e un vasto repertorio di attacchi magici a propria disposizione (tra cui telecinesi, formazione di mura difensive e saette cascanti dal cielo su ordinazione) viene davvero difficile immaginare come possa averne. Fortunatamente, per bilanciare il tutto viene in soccorso un level design che favorisce lo smarrimento, assieme alla saggia omissione dei più basilari indicatori, vuoi grafici, vuoi sonori, che avvertono di essere bersaglio del nemico. Detto altrimenti, in *Bullet Witch* si muore più per distrazione che per effettiva negligenza.

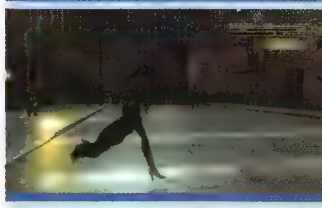
La progressione lungo gli scenari di gioco è arcaicamente subordinata all'abbattimento di barriere energetiche levate da particolari nemici dal cervello gigantesco fluttuanti ad una dozzina di metri dal suolo. Trovarli e abbatterli è tutto ciò che serve per proseguire verso la barriera successiva e dar corso all'ennesima caccia al cervellone volante.

Se si escludono alcuni boss fight di epiche proporzioni, *Bullet Witch* si trascina monotono per tutta la manciata di ore che chiede di sopportare prima di giungere al gran finale. Quindi saluta e finisce a far compagnia alla restante produzione Cavia.



Rallentamenti, bug e incoerenze sono all'ordine del giorno in *Bullet Witch*, sia dal punto di vista tecnico che concettuale. Pur essendo di carne ed ossa, Alicia può passare tranquillamente attraverso alcuni elementi dello scenario mentre i suoi poteri telecinetici funzionano solo su ciò che è stato previsto dai designer

Ring of Magic



L'impiego delle magie a disposizione di Alicia passa per l'accesso ad una sorta di anello a più strati, ciascuno accorpante spell di varia natura senza una logica particolare. Nel pieno della battaglia, il suo utilizzo si dimostra inutilmente confusionale e macchinoso, causando frequenti errori di selezione più o meno irrimediabili a seconda della mana ancora a disposizione. Quest'ultima, inutile dirlo, si rigenera stendendo nemici col piombo, il che costringe a combinare continuamente le due tipologie di attacco.

AFTER BURNER: BLACK FALCON

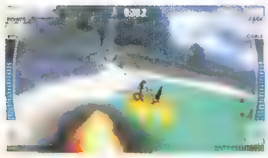
SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SEGA SVILUPPATORE: PLANET MOON STUDIOS VOTO: 4 SU 10

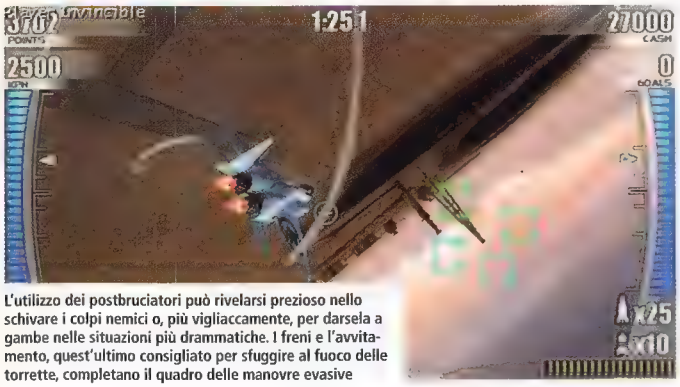
Mucche volanti

La modalità multiplayer ad hoc di *Black Falcon* copre sia l'aspetto competitivo che quello cooperativo. Nel primo caso, chi veste i panni della mucca pazza (con tanto di serigrafia a tema) deve sfuggire agli avversari il più a lungo possibile, aiutandosi con l'uso di bombe elettromagnetiche in grado di mandare in tilt i comandi degli altri jet. La modalità co-op è più classica, e permette di affrontare in coppia una qualsiasi delle missioni principali sbloccate in singleplayer, senza la necessità di intraprendere una campagna dedicata.

Dopo gli anni di crisi che l'hanno portata all'abbandono del mercato hardware, Sega ha intrapreso un lento e doloroso processo di riassestamento volto a rendere la compagnia più competitiva all'interno della sua nuova dimensione di terza parte software. In questo lasso di tempo il baricentro della casa di Sonic si è spostato più a Occidente, e si sono moltiplicate le collaborazioni con team americani ed europei. Rientra in questa tendenza la scelta di affidare a Planet Moon, gruppo nato da una costola di Shiny Entertainment, lo sviluppo di un nuovo episodio di *After Burner*, nella speranza di riportare la serie sotto i riflettori dopo i successi degli anni '80 (e dopo i disastri della pestilenziale collana *Sega Ages*).

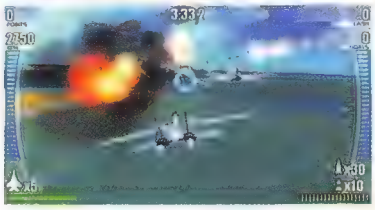
Planet Moon si è costruita una discreta reputazione grazie a titoli bizzarri e ricchi di humour come *Infected* e *Armed and Dangerous*, e ha cercato di infondere lo stesso spirito all'interno della struttura di *After Burner*, adottando uno stile grafico dalle tonalità sature e inserendo intermezzi filmati in stile comic americano. Sul versante del gameplay, al contrario, è stata seguita una linea più conservatrice. La struttura di gioco è del tutto fedele a quella del capostipite arcade. L'azione si svolge all'interno di livelli a percorso fisso in cui le parole d'ordine sono velocità, piombo ed esplosioni. Le opzioni di attacco prevedono la classica mitragliatrice, affiancata da missili aria-aria e aria-terra. Entrambi i tipi di razzi sono utilizzabili previo agganciamento dell'obiettivo, che avviene in modo automatico semplicemente accarezzando il bersaglio con il reticolo di mira. L'abbattimento in rapida successione di intere squadriglie nemiche elargisce bonus di varia natura, come il ripristino degli scudi o delle scorte di munizioni.





L'utilizzo dei postbruciatori può rivelarsi prezioso nello schivare i colpi nemici o, più vigliaccamente, per darsela a gambe nelle situazioni più drammatiche. I freni e l'avvitamento, quest'ultimo consigliato per sfuggire al fuoco delle torrette, completano il quadro delle manovre evasive

All'inizio del gioco viene chiesto di impersonare uno fra tre piloti differenti. La scelta influenza la tipologia degli obiettivi secondari. Il virtuoso della velocità supersonica deve concludere ogni livello entro un determinato tempo, mentre il guerrafondaio sarà incaricato di causare più danni possibile



Il menu Hangar è dedicato alla gestione del proprio parco velivoli. Ogni jet ha caratteristiche differenti (i modelli disponibili sono riproduzioni di mezzi reali), e può essere potenziato in aspetti come l'efficacia delle armi, la capacità di carico di munizioni o la potenza dei postbruciatori

Le innovazioni più significative sono state apportate a tutto quanto ruota attorno all'esperienza di gioco principale. Tra una missione e l'altra è possibile investire il gruzzolo guadagnato per riverniciare i jet, potenziarne le caratteristiche o per acquistarne di nuovi. *Black Falcon*, in sostanza, si propone di far riscoprire all'utenza di oggi il cuore dell'*After Burner* di ieri, limitandosi ad aggiungere il minimo sindacale in quanto a bonus e personalizzazione. L'errore di fondo è quello di credere che il titolo Sega abbia le qualità per risultare divertente a distanza di vent'anni. Perché di fatto non le ha. L'azione di gioco è terribilmente frustrante e ripetitiva. Le pirotecniche esplosioni sono più un intralcio alla leggibilità dello schermo che uno spettacolo visivo, e i missili nemici sfrecciano fulminei da ogni direzione senza che possano essere visti prima che siano a pochi metri dalla fusoliera del proprio jet. Il più delle volte si assiste all'esplosione del proprio mezzo nell'ignoranza di cosa l'abbia provocata, e il superamento degli stage dopo innumerevoli tentativi è frutto più della fortuna che non di un reale miglioramento delle proprie capacità.

Black Falcon rientra nella nutrita schiera di glorie del passato che non sono state capaci di aggiornarsi con successo ai tempi moderni. A parziale difesa del gioco si può mettere in luce la sua straordinaria immediatezza e la presenza di un'interessante modalità multiplayer, ma sono pregi che poco o nulla possono contro la tentazione di abbandonare i cieli di *After Burner* nel giro di poche ore.

Lo sbloccaggio di nuovi mezzi passa attraverso il superamento di determinate prove d'abilità, come ad esempio l'esecuzione di un triplo takedown ai danni di una specifica auto. Sbloccando tutti i mezzi di una classe si accede alla prova Dominator, il cui superamento è premiato con un potente bolide dell'omonima categoria

BURNOUT DOMINATOR

SISTEMA: PS2 (VERSIONE TESTATA), PSP VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: EA SVILUPPATORE: CRITERION VOTO: 7 SU 10

Con l'attenzione della comunità rivolta al debutto di *Burnout 5* su PS3 e 360, l'uscita di *Dominator* ha avuto luogo in un clima di generale indifferenza, per non dire scetticismo. Parte della colpa spetta agli sviluppatori, che hanno privato questo 'episodio 4.5' di due elementi importanti come la modalità online e quella Crash. Si tratta di una rinuncia che impoverisce solo in parte il fascino tipico della serie. Come un cieco sopperisce alla mancanza di un senso sviluppando i restanti, *Dominator* riesce a compensare la povertà della sua offerta riscoprendo il piacere della lucidità alla guida e del rischio calcolato.

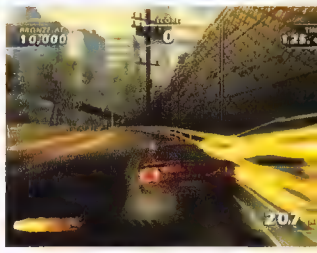
Dimostrandosi ancora una volta abili alchimisti del gameplay, i ragazzi di Criterion hanno rimescolato le carte in tavola riuscendo a trovare una formula che da una parte segue il solco della tradizione, ma che dall'altra se ne discosta quel tanto che basta per non farla apparire rimasticata. Elementi come il takedown o l'aftertouch (la possibilità di governare la vettura in seguito ad un incidente) sono rimasti al loro posto, mentre è stata abbandonata la facoltà di travolgere il traffico che procede nel proprio senso di marcia. Al contempo è stata ripescata dal passato la concatenazione dei burnout. A trarne beneficio è l'aspetto stylish del gioco, che si esprime al suo massimo proprio nelle prove Burnout, in cui è richiesto di inanellare più scariche di turbo possibili, o in quelle Maniac, dove si devono accumulare punteggi stratosferici guidando in modo spericolato.

Uno dei problemi che la serie *Burnout* si trascina fin dall'esordio è la difficoltà nell'individuare in anticipo la posizione del traffico sulle strade, a causa del pesante uso di motion blur e degli inevitabili limiti fisici della risoluzione degli hardware attuali. Da questo punto di vista, l'avvento dell'alta definizione apporterà benefici tangibili al gameplay degli episodi futuri

La predominanza dell'aspetto corsistico su quello battagliero è confermata dalla natura delle restanti modalità, dove gare contro altri piloti si alternano a sfide a eliminazione e a battaglie di derapate, di takedown e di slalom in mezzo al traffico. Il livello di difficoltà generale è stato ritoccato leggermente verso l'alto, con le prove che iniziano a diventare impegnative già dopo un terzo di gioco, laddove gli ultimi due episodi tendevano a far impennare la sfida solo nel finale.

Alla luce di queste scelte, certa stampa americana ha descritto il gioco come una sorta di seguito parallelo del secondo episodio, come se il terzo e il quarto non fossero esistiti. In realtà *Dominator* è frutto di un'attenta valutazione di cosa funzionasse e cosa no negli episodi precedenti. Si tratta di una risposta a quella frangia di amanti della serie che ha accusato Alex Ward e colleghi di aver imboccato con *Revenge* la strada dell'autoscontro. Da questo punto di vista, l'obiettivo è stato centrato in pieno. Il nuovo episodio è prima di tutto un racing game, e l'abilità nella guida ritorna ad essere una prerogativa essenziale per riuscire a tagliare per primi il traguardo.

Per quanto la mancanza della modalità Crash e delle sfide in rete tradisca la natura di prodotto di transizione propria di *Dominator*, Criterion ha dimostrato di saper fare di necessità virtù allestendo un episodio non certo ricchissimo, ma comunque dotato di una personalità propria. È la dimostrazione che quando le idee e la competenza ci sono, la serialità non diventa sinonimo di appiattimento della qualità. Il futuro di *Burnout* rimane avvolto nella nebbia della prossima generazione, ma *Dominator* ribadisce come, al momento, lo scettro dei racing game arcade rimanga saldamente nelle mani dello sviluppatore britannico.



Lo sfruttamento dei guard rail è ampiamente tollerato anche in *Dominator*. Sbagliando una traiettoria, tuttavia, ci si espone al sorpasso da parte degli inseguitori. E non mancano ostacoli posti a bordo pista pronti a castigare con un frontale chi dovesse abusare del gioco di sponda

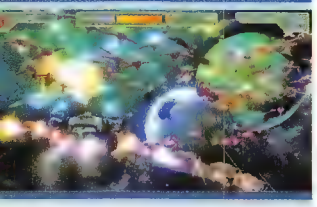
Crashless

La mancanza della modalità Crash si fa sentire non solo a causa delle sue indubbie qualità, ma anche alla luce della sua preziosa funzione di diversivo tra una gara e l'altra. Le ragioni di una simile scelta appaiono francamente inspiegabili, fatto sta che *Dominator* risulta non solo più corto dei predecessori, ma anche meno vario. Restando in tema di assenze, l'online è stato rimpiazzato da una componente multiplayer sia a turni che in split-screen. Il quadro delle modalità secondarie è completato da un classico time attack.

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

SISTEMA: PSP VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: SCEA SVILUPPATORE: HIGH IMPACT GAMES VOTO: 8 SU 10

Vario è bello!

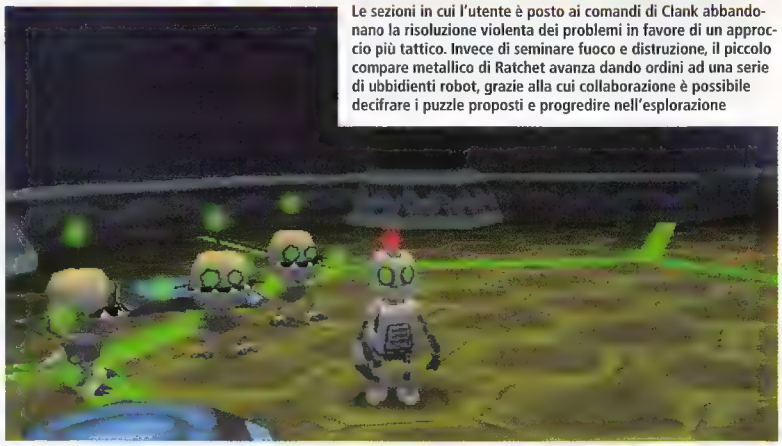


Piegandosi al recente trend che vede un titolo privo di minigiochi come uno quasi indegno di essere giocato, *Size Matters* fa della varietà dell'offerta ludica la sua bandiera, proponendo una discreta quantità di attività collaterali con cui intervallare l'esplorazione. Ecco allora che ci si può ritrovare a restringersi per entrare in una serratura e 'grindare' su una serie di tubi al suo interno al fine di sbloccarla, oppure è possibile finire in un balzano autoscontro futuristico. Ci sono poi, tra gli altri, un semplice e divertente tiro al bersaglio e, dulcis in fundo, uno spettacolare sparatutto in 3D alla *StarFox* (in foto) che pone alla guida di un simpatico Clank in versione gigante.

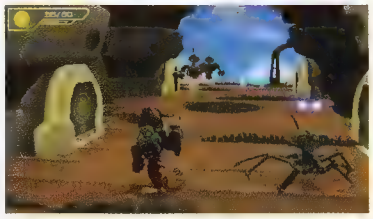
A volte potrebbe risultare difficile esserne persuasi, ma Sony crede fermamente in PSP. Sul serio. Nonostante l'attuale offerta ludica per la console portatile più potente tra quelle sul mercato possa far pensare il contrario, infatti, sarebbe difficile interpretare diversamente la scelta fatta con questo *Size Matters*. Quello di *Ratchet & Clank*, del resto, è uno dei franchise più conosciuti e remunerativi tra quelli presenti nel carniere di Sony, e realizzarne un episodio nuovo di zecca unicamente su PSP implica automaticamente una certa fiducia nella piattaforma in questione. Tanto più che, oltre a non essere un semplice porting, *Size Matters* segna il benvenuto ritorno alle origini per la serie, che in questa sua ultima incarnazione riscopre i fasti piattaformici di un tempo dopo la divertente incursione nel territorio dello sparatutto effettuata con *Gladiator*.

Size Matters, quindi, riprende la struttura di gioco dei primi episodi della serie, catapultando Ratchet e il piccolo Clank lungo un percorso ludico basato sull'esplorazione di un buon numero di mondi altamente improbabili. Esplorazione che passa, come da tradizione, per un mix praticamente perfetto tra il platform tridimensionale e il gioco d'azione, con una lieve inclinazione verso quest'ultimo e una notevole enfasi sull'arsenale distruttivo del protagonista. A premiare i progressi del giocatore, infatti, non è una semplice pacca sulle spalle, o un banale incremento del punteggio, bensì la continua concessione di armi, armature (con relative abilità speciali) e gadget, in un crescendo di follia che, passando anche per upgrade e modifiche degli equipaggiamenti, consente di assalire gli avversari con api assassine, robot psicopatici, granate acide, e chi più ne ha, più ne metta. Ciò non esclude ovviamente la saltuaria quanto obbligatoria necessità di confrontarsi con qualche semplice puzzle, solitamente reso più interessante dall'impiego delle bizzarre attrezzature custodite da Ratchet.

Va da sé che un impianto del genere, per funzionare, debba poggiare su basi estremamente solide, e anche in questo senso *Size Matters* non delude. I livelli sono sì più piccoli e lineari di quelli già percorsi negli episodi per PS2, ma possono vantare un design impeccabile, mentre i controlli sono generalmente reattivi ed efficienti, pur prestando il fianco a qualche critica nelle sezioni puramente piattaformiche. La regia virtuale, inoltre, si comporta piuttosto bene e, in caso di defaillance, può comunque essere riportata sulla retta via tramite l'utilizzo dei tasti dorsali, che in questo caso suppliscono egregiamente all'assenza del secondo stick. È anche vero che l'avventura principale, per quanto divertente, non sia poi granché lunga, ma con un gran numero di incentivi a ripercorrerla dopo il primo completamento, con la solita corposa lista di extra da sbloccare e con una modalità multiplayer davvero degna di nota (quattro partecipanti, in locale e online), *Size Matters* non soffre di certo per quanto riguarda la longevità complessiva, confermandosi come uno dei titoli più validi attualmente disponibili su PSP.

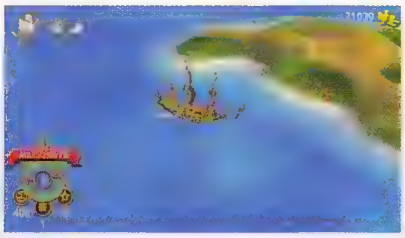


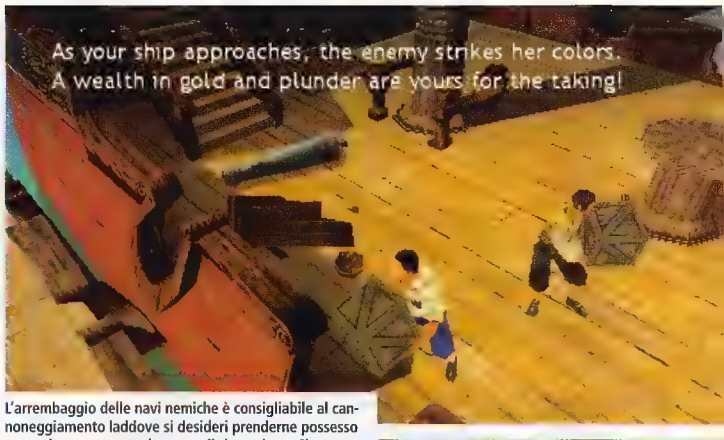
Le sezioni in cui l'utente è posto ai comandi di Clank abbandonano la risoluzione violenta dei problemi in favore di un approccio più tattico. Invece di seminare fuoco e distruzione, il piccolo compare metallico di Ratchet avanza dando ordini ad una serie di ubbidienti robot, grazie alla cui collaborazione è possibile decifrare i puzzle proposti e progredire nell'esplorazione



***Size Matters* vanta una direzione artistica estremamente efficace, apprezzabile nel design delle ambientazioni e nella caratterizzazione dei relativi abitanti**

Unico neo nella lista dei minigiochi disponibili in *Size Matters*, le gare a bordo degli hoverboard annoiano con una rapidità sorprendente, riuscendo tra l'altro a risaltare in negativo per l'imprecisione dei controlli e il track design banale. Non tutte le ciambelle, si sa, riescono con il buco





L'arrembaggio delle navi nemiche è consigliabile al cannoneggiamento laddove si desideri prenderne possesso senza doverne pagare le spese di riparazione. Ciononostante qualche colpo di avvertimento può essere sufficiente a provocarne la resa senza spargimenti di sangue

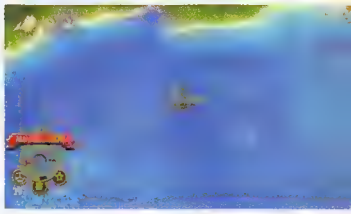
SID MEIER'S PIRATES!

SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: 2K GAMES SVILUPPATORE: FIRAXIS GAMES VOTO: 7 SU 10

Conversione dell'omonimo gioco pubblicato nel 2005 su piattaforme PC e Xbox, a sua volta remake di una prima, più rudimentale edizione per PC, home computer e console risalente alla seconda metà degli anni '80, *Sid Mieier's Pirates!* è una simulazione di vita corsara ambientata nei mari delle colonie spagnole del XVI° secolo (e oltre). Con la propria famiglia ridotta in schiavitù per via di un debito maturato con un nobile spagnolo, il protagonista, e con lui il giocatore, intraprende un viaggio a bordo di una piccola imbarcazione all'insegna della vendetta e dell'avventura.

Su questa semplice premessa, *Sid Meier's Pirates!* allestisce una sorta di gioco manageriale con velleità action o, più brutalmente, una raccolta di semplici minigiochi all'interno dell'equivalente marittimo/piratesco di un *GTA* ante litteram. Il principale pregio di quest'immortale opera di Sid Meier è il modo in cui riesce a 'nascondere' la sua complessità dietro una serie di meccaniche ludiche basilari che vanno dal combattimento navale alla caccia al tesoro, dalla compravendita di merce ai duelli all'arma bianca, lambendo i territori dello stealth game e persino del rhythm game.

È chiaramente un mix che calza a pennello con il portatile Sony e con la filosofia del gioco occasionale, prestandosi ad assaggi sporadici e offrendosi persino a dinamiche multiplayer in WiFi locale (entro i confini ludici dei confronti navali). Ciononostante è difficile non lamentare l'eccessiva approssimazione di ogni declinazione di gameplay proposta, sia in termini squisitamente ludici che estetici. L'esplorazione della terraferma, così come le infiltrazioni in ambienti cittadini sorvegliati, si fondano su banali dinamiche di 'attesa e movimento', mentre i duelli all'arma bianca si vincono pestando il più rapidamente possibile sull'unico tasto d'attacco previsto. Il corteggiamento delle figlie dei governanti locali innesca semplicissimi rhythm/dance game in cui, di nuovo, un unico tasto va premuto nel momento indicato. E così via, mentre la realizzazione tecnica passa dall'accettabile all'aberrante nell'arco di una veleggiata, con le fasi trascorse al timone del proprio veliero a risultare senz'altro le più apprezzabili.



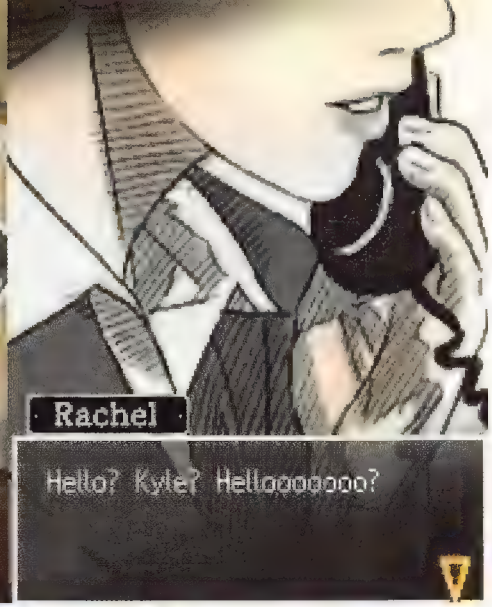
Fra tutti i minigame, quello che strizza l'occhio allo strategico a turni è senz'altro il più appagante, nonché quello che patisce meno la mediocrità tecnica che accomuna tutte le fasi di gioco sulla terraferma

E poi c'è la routine. L'approdo ad ogni villaggio è seguito dalla visita alla relativa taverna, sempre identica nell'architettura, nell'arredamento e nei presenti: ci sono i marinai da reclutare a sinistra, il misterioso individuo seduto al tavolo lontano offerente mappe di tesori e altre dritte utili a far quattrini, l'avvenente locandiera e l'anziano gestore del locale a destra, entrambi custodi di informazioni e indirizzamenti verso nuove mini-avventure legate alla macrostoria familiare. E quindi, una visita al governatore per salire di grado o venir redarguito a seconda del proprio comportamento in mare, una al mercante per comprare il cibo necessario a tenere i propri uomini lontani da idee di ammutinamento e infine una al carpentiere, per upgradare la propria flotta con vele migliori, cannoni più potenti o una chiglia rinforzata.

Sid Meier's Pirates! è chiaramente una proposta di gioco anomala oggi come lo era all'epoca del suo concepimento, sicuramente affascinante per chi nutre interesse nell'iconografia piratesca, un po' meno per tutti gli altri. È un gioco che rapisce senza soddisfare mai pienamente, che intrattiene nelle toccate e fuga, ma rischia di annoiare chi vi si immerge per un intero pomeriggio. Insomma, un gioco perfetto per PSP, pur non essendo un gioco perfetto.

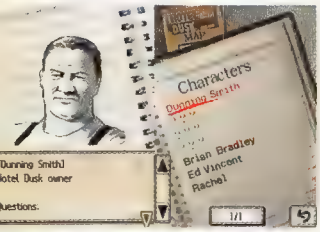
I duelli contro i capitani delle navi sono estremamente semplici e scarsamente appassionanti, ma del resto vanno risolti il più velocemente possibile. Maggiore è il tempo impiegato per avere la meglio sull'avversario, maggiore sarà la conta dei propri caduti al termine dell'arrembaggio

Sebbene predominanti, quelle spagnole non sono le uniche colonie presenti nel mar dei Caraibi. Francia, Inghilterra e Olanda vantano i rispettivi avamposti, significando per il giocatore la possibilità di decidere quale 'fazione' servire a seconda delle sue necessità (l'accesso a taluni porti appartenenti ad una nazione avversa alla 'propria' può risultare precluso). In alternativa, ci si può dare al più totale vagabondaggio piratesco, attaccando ogni nave incrociata a prua per far bottino. Solo non sperate che le figlie dei vari governatori vi invitino al gran ballo.



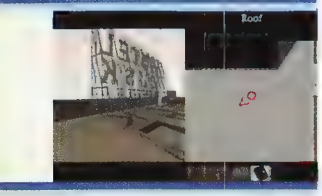
HOTEL DUSK: ROOM 215

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: CING INC. VOTO: 6 SU 10



Gli enigmi di *Hotel Dusk* non sono dei veri e propri rompicapi, ma piuttosto delle 'interazioni tattili' più o meno riuscite

Scarabocchi digitali



Sulla falsariga di quanto accadeva in *Another Code*, il sistema di controllo è legato a doppio filo al touch screen, su cui viene rappresentata una mappa della stanza che si sta visitando, mentre il secondo schermo ospita una rappresentazione tridimensionale della stessa. Un altro spunto interessante consiste in una sorta di taccuino personale su cui appuntare, di proprio pugno, gli indizi apparentemente più consistenti, il che indubbiamente rafforza l'immedesimazione nel ruolo di investigatore. Purtroppo i continui richiami e suggerimenti offerti dal gioco finiscono per rendere inutile la presenza del taccuino stesso.

A dispetto di quanto si potrebbe supporre, *Hotel Dusk* non è un'avventura punta-e-clicca canonica, costruita sull'esplorazione 'pixel per pixel' di dettagliate scenografie e sulla risoluzione di enigmi mediante la combinazione, più o meno logica, di oggetti. Piuttosto, si potrebbe parlare di 'romanzo interattivo', soprattutto se si considera che, per giocarci, la console va ruotata di 90° e impugnata come se fosse un libro. Una dichiarazione di intenti bella e buona, insomma. Il risultato finale è proprio quello che ci si aspetterebbe: un giallo 'hard boiled' dai contorni decisamente noir da leggere tutto d'un fiato, a colpi di stilo.

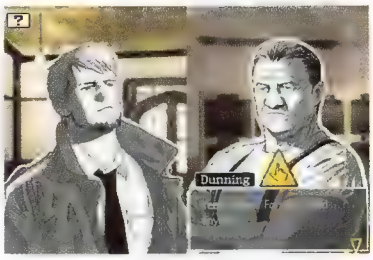
Il verbo 'leggere' non è utilizzato a sproposito: la narrazione è la colonna portante dell'esperienza, e l'azione vera e propria si snoda perlopiù attraverso i dialoghi con i misteriosi avventori dell'Hotel Dusk. E dal momento che il protagonista, Mr. Kyle Hyde, è un ex-poliziotto in cerca di vendetta, gli scambi di battute con questi ultimi hanno spesso i toni inquisitori dell'interrogatorio. Grazie alla struttura 'ad albero' in cui sono affastellate le domande e le risposte, l'umore della conversazione può variare dalla semplice chiacchierata alla discussione accesa, fino a giungere alla vera e propria minaccia corporale. La personalità spigolosa di Kyle e il suo fare arrogante e scostante fungono da perfetto contraltare alla pavidità che spesso caratterizza i personaggi, e rappresentano il trampolino di lancio ideale per estorcere informazioni utili per il prosieguo della trama.

Oltre a costituire l'alloggio del detective Hyde, si narra che la camera 215 abbia dei poteri magici, in grado di esaudire i desideri di chi vi pernotta. E visto che l'avventura si svolge nell'arco temporale di un giorno, si dovrà attendere la fase finale del gioco per svelare l'arcano

È tuttavia necessario prestare particolare attenzione a non eccedere con le maniere forti, pena la dipartita dell'interrogato e il conseguente, prematuro, game over. Questa soluzione, del tutto inedita per un adventure game, risulterebbe alquanto efficace se fosse applicata in tutti i frangenti del gioco. Sfortunatamente, nei passaggi chiave della vicenda, questa condizione viene a mancare, e il giocatore è costretto a riformulare la domanda più e più volte, fino a giungere all'unica soluzione ammessa dal canovaccio narrativo.

Un altro ingranaggio della meccanica di gioco che mostra una certa tendenza ad incepparsi è rappresentato dagli enigmi. Alcuni di questi sono semplicemente scontati (ricomporre un puzzle pezzo per pezzo, ottenere una figura unendo i puntini numerati...), mentre altri non brillano proprio per immediatezza. Altri ancora funzionano egregiamente, ma appaiono troppo simili a quelli già visti in *Another Code* per risultare sufficientemente freschi e avvincenti, perlomeno per chi si sia già intrattenuto con il precedente lavoro di Cing.

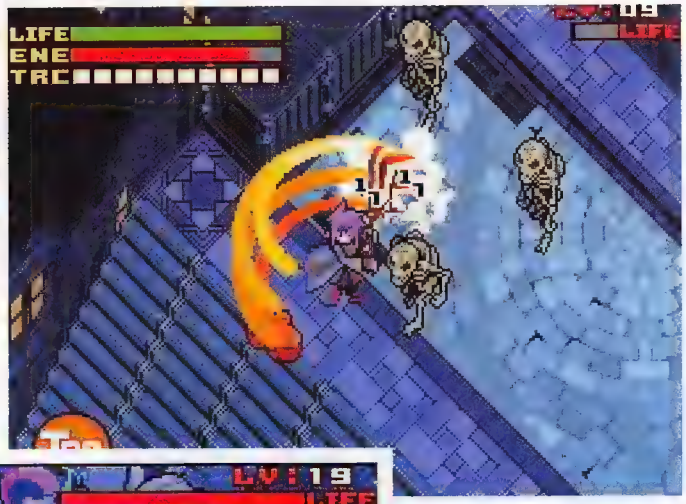
Ciò che stupisce di *Hotel Dusk*, è invece la sua componente più squisitamente 'estetica': lo stile grafico, caratterizzato da un tratto nervoso, fremente e in perenne movimento, è in grado di conferire un tono surreale agli ambienti e di rendere i personaggi, di per sé piuttosto stereotipati, vivi e palpitanti. Le animazioni che descrivono questi ultimi, poi, si rivelano del tutto sorprendenti, sia per quanto riguarda la loro fattura, sia per lo spettro di emozioni che sono in grado di veicolare.



Similmente a quanto visto in *Phoenix Wright*, per far luce su affermazioni apparentemente 'stridenti' basta stressare l'interlocutore con ulteriori domande

È fin troppo ovvio che se si azzardasse un parallelo tra un buon romanzo giallo in versione cartacea e l'ultima fatica di Cing, quest'ultima ne uscirebbe senz'altro svilita. Ma se paragonata alla gran parte dei videogiochi in commercio, la struttura narrativa di *Hotel Dusk* è in grado di brillare di luce propria. Peccato che sotto il profilo strettamente ludico il coraggioso lavoro della software house nipponica risulti tutt'altro che fulgente.

Le fasi shoot'em up vivacizzano il ritmo di gioco, ma non si possono definire particolarmente riuscite: il sistema di controllo, basato sull'accoppiata stilo e touch screen, di tanto in tanto si rivela piuttosto impreciso

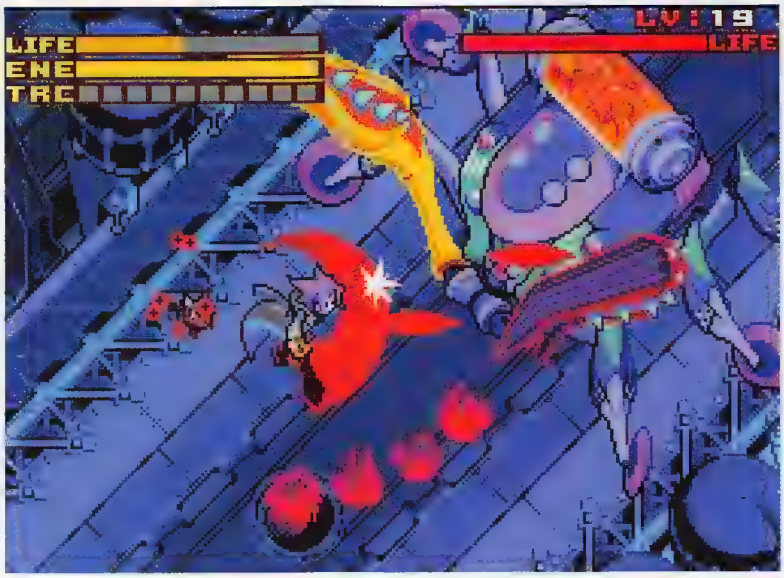


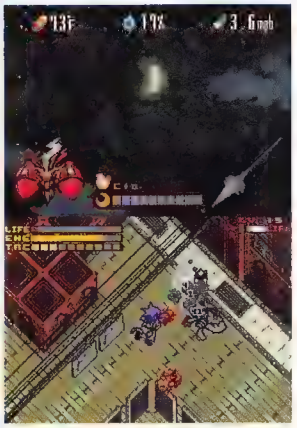
LUNAR KNIGHTS

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: KONAMI SVILUPPATORE: KOJIMA PRODUCTIONS VOTO: 8 SU 10

La serie di *Boktai*, con le sue tre uscite per GBA, non è certo stata baciata dal successo commerciale. L'idea del sensore capace di rovesciare la luce solare all'interno del mondo di gioco, quella che da sola riuscì nell'impresa di vivacizzare un'impostazione arcade/adventure altrimenti decisamente canonica, in effetti poteva anche dimostrarsi poco pratica, soprattutto in determinate stagioni dell'anno (o in certe zone geografiche). Non sorprende affatto, quindi, scoprire che per *Lunar Knights* (a tutti gli effetti il quarto episodio della saga di *Boktai*) in Konami abbiano rinunciato all'implementazione del rilevatore di luce. Al suo posto, ecco un Sole artificiale che, in una eterna staffetta con una Luna altrettanto fittizia, illumina dallo schermo superiore di DS i fastosi scenari, i bizzarri dungeon e decadenti manieri visitati in quello inferiore.

Le uniche differenze di rilievo rispetto ai passati capitoli della saga possono essere identificate nell'ambientazione, che questa volta punta in maniera più marcata verso toni sci-fi, e nella rinnovata formula di gioco, che lascia più spazio al combattimento frontale piuttosto che a enigmi e a dinamiche stealth (comunque presenti, in perfetto stile Kojima: fischiando nel microfono è possibile attirare l'attenzione degli avversari). Quello che è andato perso in termini di densità della meccanica di gioco, ora più che mai sbilanciata verso l'azione, è comunque compensato da una rinnovata impostazione ludica, basata sul controllo di due diversi personaggi (Lucian e Aaron) costretti a supportarsi reciprocamente nel corso dell'avventura.Il primo di questi due eroi, ovvero il tenebroso Lucian, è un cacciatore di vampiri armato di una pesante lama da combattimento. Lucian predilige l'azione notturna, è accompagnato nelle sue peripezie da un saccente gatto nero ed è in grado di trarre energia dai raggi lunari. Aaron, invece, porta alla cintola la famosa Gun del Sol, una pistola a raggi alimentata dalla luce solare. Per avanzare nei dungeon che costituiscono il cuore del gioco è di fatto indispensabile arrivare a sfruttare le specifiche abilità dei due protagonisti e, soprattutto, imparare a gestire in maniera oculata il loro arsenale e il loro inventario. *Lunar Knights*, infatti, approfondisce ulteriormente gli aspetti da RPG introdotti con *Boktai II: Solar Boy Django*. La forgiatura delle armi, la gestione degli attacchi magici (appoggiati all'utilizzo di mistiche creature che ricordano i Dijin di *Golden Sun*, tanto per restare in tema GBA), addirittura la possibilità di cambiare le condizioni climatiche delle zone geografiche che ci si troverà a esplorare dovrebbero già lasciar intendere la complessità di un gioco che, per quanto riguarda ambizioni e ricchezza produttiva, può essere accostato a ben pochi altri titoli tra quelli disponibili per DS. I filmati realizzati con maestria (sebbene dal gusto fin troppo adolescenziale), le fasi shoot'em up da giocare con lo stilo tra le dita e l'abbozzata modalità multiplayer segnano i confini di un'avventura che nessun fan dei lavori di Kojima dovrebbe trascurare. Le uniche note stonate, come i pedanti dialoghi tra gli anonimi NPC, la fumosa e complessa intelaiatura dell'avventura o la pasticciata implementazione delle nuove fonti luminose artificiali, lasciano intendere un periodo di sviluppo costellato di ripensamenti e revisioni. Tutti elementi che sporcano le pagine di un manuale di game design comunque interessante, coraggioso e parzialmente illuminato dall'estro di Kojima.

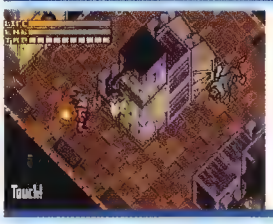




Graficamente *Lunar Knights* è sì curato, ma raramente spettacolare. Molti elementi scenografici, così come tanti avversari, sono presi di peso dai capitoli della serie di *Boktai* pubblicati per GBA

La colonna sonora, come già nei tre capitoli di *Boktai*, è assolutamente splendida, magnetica ed evocativa. Un paio di auricolari sono di fatto assolutamente consigliati per godere al meglio delle particolari sfumature dei brani più malinconici

Sotto alla luce del sole



Lunar Knights, come prevedibile, non taglia del tutto i ponti con i precedenti capitoli della serie di *Boktai*. E questo non è evidente solo dal punto di vista narrativo o tecnologico, ma anche sotto il profilo pratico. Inserendo infatti nello slot per i giochi GBA di DS una copia di *Boktai*, o quella di uno dei due seguiti, è possibile sfruttare il sensore luminoso per rimpiazzare (almeno in parte) quello digitale implementato da Konami per questa sua ultima fatica.

Gli Spectrobe, come i Pokémon del resto, sono soggetti a evoluzione: da cuccioli svolgono il ruolo di 'ranger' sondando il terreno alla ricerca di tesori nascosti; da adulti, invece, si trasformano in letali macchine da guerra, tanto più sanguinarie quanto maggiori saranno state le attenzioni nei loro confronti

SPECTROBES

SISTEMA: DS VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: BUENA VISTA GAMES SVILUPPATORE: JUPITER VOTO: 5 SU 10

La volontà di trasformare *Spectrobes* in una serie animata vera e propria è attestata dalla presenza di alcuni mini-episodi scaricabili dal sito ufficiale del gioco (www.spectrobes.com), e che illustrano alcuni antefatti dell'avventura

Mostri cartacei

Una delle molteplici stranezze di *Spectrobes* riguarda la presenza di alcune carte collezionabili da sovrapporre al touch screen per sbloccare contenuti aggiuntivi all'interno della cartuccia. Queste carte presentano infatti una serie di fori numerati da 'accendere' con il pennino, così da attivare una sequenza numerica che dia accesso a nuovi dati di gioco. Inutile sottolineare come questa intuizione, per quanto fresca e pertinente, non sia in grado di dissipare le ombre che si allungano costantemente sull'esperienza di gioco.

In molti, tra alambicchi e provette, hanno provato a ricreare in laboratorio la sottile formula che regola un'alchimia tanto ingegnosa quanto compiuta come quella dei *Pokémon*. Superfluo sottolineare come nessuno, finora, sia mai riuscito a spingersi più in là del surrogato impoverito.

Un discorso un tantino differente andrebbe invece fatto per questo *Spectrobes*, che può essere a tutti gli effetti considerato come il tentativo di Disney di entrare in pompa magna nel mondo dei videogiochi, appoggiandosi ad una proprietà intellettuale del tutto inedita.

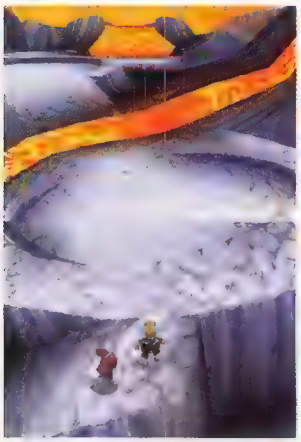
A differenza dei mostriciattoli da taschino di Satoshi Tajiri, che vanno letteralmente acciuffati, gli Spectrobe sono presenti in natura soltanto in forma fossile e quindi, piuttosto che rovistare freneticamente tra i cespugli, occorre perforare il terreno con il piglio dell'archeologo. Per farlo, il giocatore dispone di un kit su misura, composto inizialmente da trivelle di varie dimensioni e un aspiratore per ripulire i fossili (e i minerali) dai detriti rocciosi, ma che andrà via via arricchendosi di nuovi strumenti, come i solventi, la dinamite o gli spray riparatori. I fossili, se maneggiati con scarsa cautela, tendono infatti a spezzarsi sotto i colpi del trapano, ed è quindi necessario usare una certa prudenza con il pennino tra le dita. Per quanto questa pratica, per modi e tempi, possa riportare alla mente *Trauma Center*, la componente strategica apprezzata nel titolo di Atlus è qui del tutto assente. Rinvenire fossili finisce così per essere un esercizio ludico appagante in sé, ma assolutamente privo di quella profondità indispensabile per mantenere vivo l'interesse nel tempo.

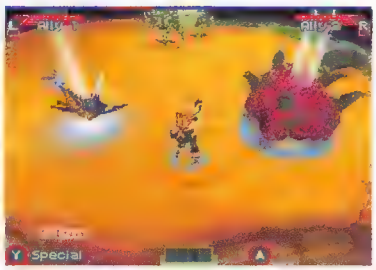
Una volta dissotterrati, gli Spectrobe vanno allevati in una sorta di incubatrice gigante, in vista dei combattimenti. Questi ultimi, che dovrebbero rappresentare il cuore del gioco, ne sono di fatto una spina nel fianco. Confusi, macchinosi e a tratti sbilanciati, gli scontri di *Spectrobes* mostrano un modello a metà strada tra il real-time e la progressione a turni, e non possono che frustrare per la quasi totale assenza di spessore. Il che è un vero peccato se si considera la quantità di intuizioni di cui il gioco è intriso.

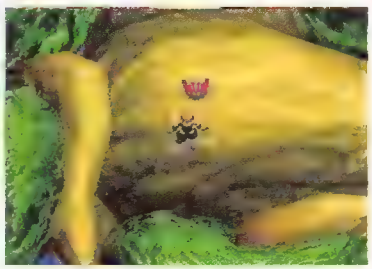
Per risvegliare gli Spectrobe dormienti, per esempio, è necessario fare ricorso alla propria voce, che deve rispettare uno spettro sonoro differente a seconda della tipologia del mostro da riesumare. La presenza di minerali con cui nutrire i propri Spectrobe, così da mutarne i parametri di partenza, consente poi di dar vita a creature estremamente diversificate tra loro, aspetto che enfatizza la creatività nella fase di personalizzazione del proprio party.

Anche il multiplayer è soggetto a qualche stravaganza del tutto inaspettata: nei tornei organizzati tra più persone, un giocatore veste i panni del 'master' e decreta modalità degli scontri e vincitore finale, in un crescendo che, concettualmente, riporta alla memoria quello dei giochi di ruolo cartacei.

Sotto il profilo inventivo, *Spectrobes* è dunque in grado di stupire a più riprese. È pertanto innegabile che il potenziale di questa neonata serie sia da prendere in considerazione, soprattutto per i giocatori ormai irreparabilmente ossessionati da dinamiche collezionistiche. Ma è altrettanto vero che, allo stato attuale, l'esperimento di Jupiter e Disney Interactive mostri dei bordi ben poco levigati; bordi che, nel caso dei combattimenti, si trasformano in urticante filo spinato. In altri termini, i fossili di *Spectrobes* non rappresentano l'unico materiale grezzo su cui lavorare di lima.







Jupiter ha deciso di sfruttare entrambi gli schermi di DS per offrire una visione allargata del mondo di gioco. Lo stile impiegato, tuttavia, alterna buoni spunti a soluzioni grafiche non proprio illuminate

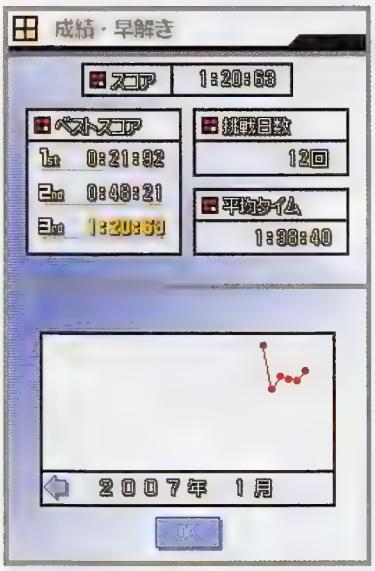
PICROSS DS

SISTEMA: DS VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO
VOTO: 7 SU 10

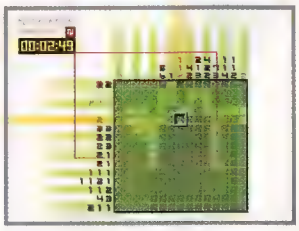
Impossibile non vedere in DS un punto di riferimento decisamente significativo per gli amanti dei puzzle game: nella line-up del portatile Nintendo spiccano esperimenti ludici decisamente originali come *Pac-Pix* e *Brain Training*, stravaganti spremimeningi vestiti a festa come *Meteos* o *Pokémon Trozei* e, infine, veri e propri remake di vecchi classici. *Picross DS* ricade proprio in quest'ultima categoria, in mezzo a tutti i *Tetris* e agli *Zoo Keeper* del mondo.

In realtà aggettivare come 'vecchio classico' il *Picross* di Nintendo è piuttosto scorretto, visto che la serie non ha ricevuto particolari attenzioni da parte degli appassionati del genere. All'epoca della pubblicazione negli Stati Uniti di *Mario's Picross* per Game Boy, nonostante una massiccia campagna pubblicitaria, non furono in molti a concedere una chance a questo bizzarro puzzle game grafico. Ed è difficile capire il perché, visto il successo delle edizioni cartacee (che di solito finiscono sotto il nome di Oekaki, e che si possono trovare anche sulle pagine delle riviste di enigmistica italiane) o del Sudoku, che di fatto ne è una versione più astratta.

L'idea di fondo di *Picross* è quella di 'disegnare per numeri': lungo i bordi di una griglia sono disposte in maniera apparentemente casuale delle serie di cifre. Ognuna di queste indica il numero di tessere colorate presenti nella riga o nella colonna di riferimento, e buona parte del gioco consiste nello scovare, per mezzo di incroci cerebrali e piroette mentali, quali caselle devono essere dipinte e quali lasciate vuote. Risolvere correttamente un puzzle significa far comparire sulla griglia un buffo disegno, apparso quasi per magia colorando una casella dopo l'altra. Le regole di base, come per tutti i migliori puzzle game, sono quindi di una semplicità disarmante. E come per tutti i migliori puzzle game, queste semplici regole si stendono come una pesante coperta sopra ad una mezza infinità di tattiche e di tecniche più o meno evolute. Per risolvere le tavole più facili basta infatti ragionare per coppie di linee e colonne, prendendone in esame una alla volta. Quando ci si trova invece alle prese con i puzzle più avanzati, allora bisogna fare affidamento su strategie decisamente più concettose: molti tentano la carta della formula matematica (che prevede sottrazioni e somme, tenendo presenti le cifre disposte lungo una riga o una colonna), altri procedono per contraddizioni (ovvero colorando mentalmente una tessera, per poi avanzare fino ad una situazione di stallo: a quel punto, ovviamente, si può ritornare alla casella di partenza e considerarla necessariamente come vuota).



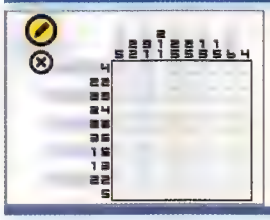
La colonna sonora di *Picross DS*, per quanto innocua, non riesce a farsi apprezzare fino in fondo. Una delle tracce audio disponibili, e più precisamente quella che rimanda alla main track di *Nintendogs*, è comunque assai rilassante



Graficamente *Picross DS* è caratterizzato da una sobria pulizia formale: i buffi e sciocchi disegnini che appaiono completando un puzzle sono invece degli squisiti bonbon di pixel art

L'eccellenza della formula di gioco, insomma, è assolutamente fuori discussione. E come da pronostico, anche la sua trasposizione elettronica su DS è altrettanto ispirata. In Nintendo, complice anche l'esperienza maturata in collaborazione con Mitchell per i due brillanti episodi della serie di *Polarium*, si sono sforzati per creare sezioni di gioco per principianti ed esperti, per organizzare delle sfide da affrontare quotidianamente e, infine, per arricchire la libreria di enigmi con pacchetti extra scaricabili gratuitamente dalla rete. *Picross DS* convince anche sotto il profilo del sistema di controllo che, complice una severa pulizia formale nella presentazione video, si lascia apprezzare sia che si decida di stringere lo stilo, sia che si opti per la classica croce digitale. L'unico limite di *Picross DS*, quindi, è quello dell'originalità di fondo. Un difetto da poco, comunque, soprattutto per chi ancora non ha imparato a disegnare con i numeri.

Una bella idea



L'idea del 'painting by numbers' è nata quasi per caso sul finire degli anni '80. Nel 1987 Non Ishida, una talentuosa grafica nipponica, vinse un concorso di design dipingendo sulle facciate di palazzi e grattacieli alcune figure più o meno astratte. Quello che rendeva tanto particolari i disegni di Ishida era la tecnica di pittura, incentrata sull'accensione e lo spegnimento delle luci che filtravano dalle finestre degli edifici in questione. Quasi contemporaneamente, Tetsuya Nishio, un inventore di enigmi professionista, arrivò a formulare un set di indicazioni matematiche capaci di regolare la disposizione delle tessere colorate all'interno di una griglia. Dal matrimonio di queste due intuizioni nacque l'idea di fondo del Picross, che prima fece capolino sulle riviste di enigmistica, per poi venire traghettata nel mondo dei videogiochi da Nintendo con due episodi per Game Boy e nove per Super Famicom.

LA STORIA DI...
SPY VS SPY

Dalla carta al Commodore 64, in uno dei tie-in da fumetto più ispirati degli anni '80

FORMATO: **C64** PRODUTTORE: **FIRST STAR SOFTWARE** SVILUPPATORE: **MIKE RIEDEL** ORIGINE: **STATI UNITI** DATA DI PUBBLICAZIONE ORIGINALE: **1984**

Quando si parla di giochi su licenza, classici come *GoldenEye* o *Ghostbusters* sono l'eccezione anziché la regola. Per ogni tie-in cinematografico che dimostri almeno un pizzico di originalità, ce ne sono altri cinque che si rivelano insipidi action game o claustrofobici FPS. E non è che in passato le cose andassero molto meglio: negli anni '80 pressoché qualsiasi licenza dava origine a un platform, a prescindere dal tipo di PI.

In questo contesto *Spy Vs Spy* rappresenta la classica mosca bianca: non il solito platform per Commodore 64, ma un titolo di valore realizzato come un'estensione della licenza piuttosto che un'aberrazione o anomalia.

Fra i segreti del suo successo spicca senza dubbio un amore genuino per il materiale di riferimento. "Leggo la rivista 'Mad' praticamente da sempre", dichiara il designer **Mike Riedel**. "'Spy Vs Spy' è stata una delle mie strisce preferite, quindi per me era un sogno che diventava realtà".

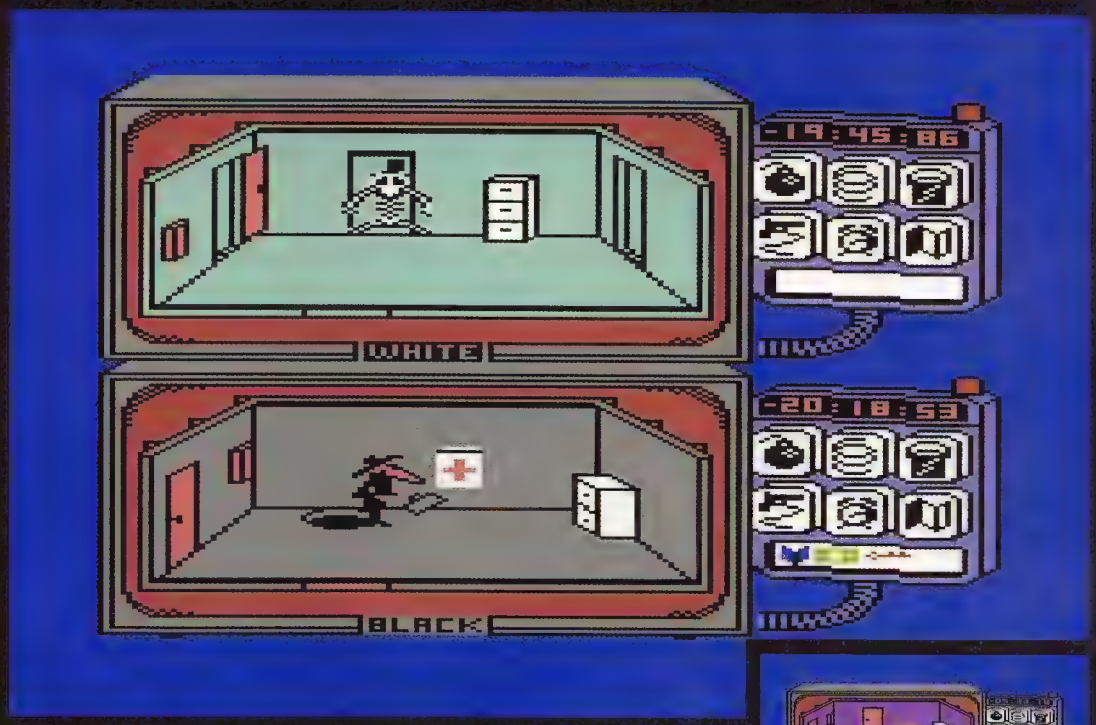
La carriera videoludica di Riedel comincia con *Bug Battle*, un clone di *Centipede* per Apple II realizzato quand'era ancora uno studente. Una volta incassato un assegno di qualche migliaio di dollari, la sua mossa successiva fu alquanto prevedibile: "Mollai il college, pensando che ci sarei tornato una volta passata questa moda dei videogiochi. Ma ovviamente la cosa non accadde mai".

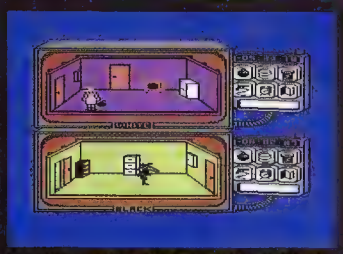
> "Leggo la rivista 'Mad' praticamente da sempre. 'Spy Vs Spy' è stata una delle mie strisce preferite, quindi per me era un sogno che diventava realtà"

Dopo alcuni titoli per Vic 20, all'età di soli 19 anni Riedel si aggiudicò un posto in Atari: "Dovevo convertire *Robotron*, il mio gioco preferito, per un'espansione che trasformava il VCS 2600 in un computer. Le cose non potevano andare meglio di così". E infatti non lo fecero. L'espansione venne cancellata, il gioco finì nel cestino e Atari chiuse i suoi uffici di New York. Riedel tornò ad essere uno sviluppatore freelance e fu allora che gli venne inaspettatamente offerto di lavorare a *Spy Vs Spy*.

ISPETTORE GADGET

Il Trapulator, sulla destra dello schermo, mostra l'arsenale di gadget letali a disposizione delle spie. Praticamente tutte le trappole, dall'esplosivo alle molle da piazzare nelle cassettiere, ai secchi d'acqua elettrificati da posizionare sulle porte, possono essere disattivate dal proprio avversario usando gli appositi item. L'unica eccezione è la bomba a tempo: trovarsi nella stanza sbagliata alla fine del conto alla rovescia significa morte certa.





Lo split-screen di *Spy Vs Spy* è esaltato dall'implementazione di uno stile televisivo che dimostra l'amore di Riedel verso la licenza. Il Trapulator, visibile nella parte destra dello schermo, è uno dei congegni più azzeccati dell'intera epoca 8bit

Spy Vs Spy è una delle strisce che ha fatto la storia della rivista 'Mad': nato nel 1961 e curato da Antonio Prohias, emigrato cubano, il fumetto è incentrato sugli interminabili duelli fra due spie, Black e White, che tentano di eliminarsi a vicenda mediante una serie di trappole ingegnose. Semplice, con una narrazione ridotta all'osso e crudele, 'Spy Vs Spy' era perfetto per una trasposizione videlodica.

"Volevo realizzarlo in modo che sembrasse di giocare al fumetto", spiega Riedel. "L'idea per il gioco è arrivata in maniera veloce e naturale. Voglio dire, la striscia vede queste due spie che cercano sempre di farsi fuori con trappole assurde. Cosa si potrebbe chiedere di meglio da un'idea per un videogioco? Credo fosse proprio una licenza ideale".

Nel gioco, l'azione si sviluppa in un'ambasciata composta da numerose stanze: le due spie rivali devono rovistare fra i mobili per recuperare alcuni oggetti prima di darsi alla fuga. Dato che entrambe le spie sono alla ricerca dei medesimi oggetti, la strategia del gioco si basa sull'idea di infilare trappole nei mobili, così da uccidere la spia nemica durare la sua indagine.

"L'intero processo di sviluppo ha richiesto pochi mesi", ricorda Riedel. "Ovviamente c'è stato un sacco di crunch time con pochissime ore di sonno, ma la cosa bella era che passavi dalla fase concettuale al completamento in un periodo di tempo davvero breve". In compenso bisognava lottare con le limitazioni hardware: "Il mio sistema di sviluppo era un Apple II potenziato, ma memoria e spazio su disco erano talmente ristretti che a un certo punto mi sono ritrovato a ripassare tutto il codice sorgente per cancellare i miei commenti perché stavano occupando troppo spazio! Cancellare qualche parola qua e là mi permise di aggiungere qualche linea di codice in più. Una cosa difficile da immaginare oggi, quando memoria e spazio su disco sono praticamente infiniti".

> "Volevo realizzarlo in modo che sembrasse di giocare al fumetto. Cosa si potrebbe chiedere di meglio da un'idea per un videogioco?"

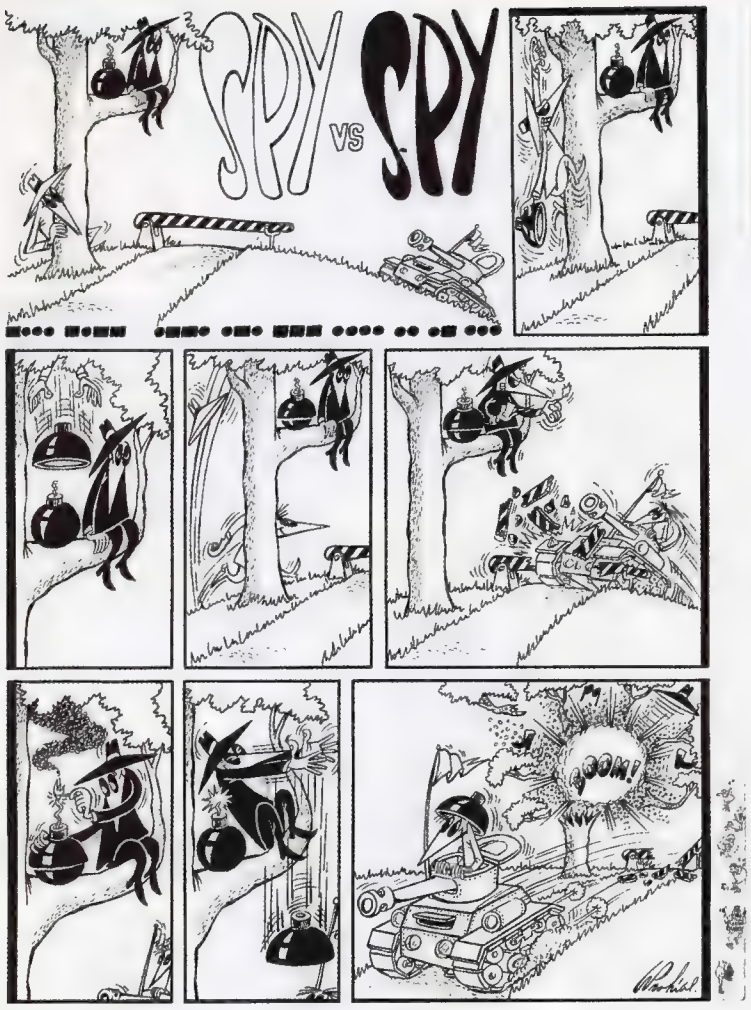
Al di là dei problemi di memoria, *Spy Vs Spy* ha rappresentato una svolta importante nella carriera di sviluppatore di Riedel. "Era fantastico avere il controllo su tutti gli aspetti di un gioco: design, meccaniche, programmazione, grafica, sonoro... Ma per me questo gioco ha rappresentato l'inizio della fine del lavoro in solitario. Il publisher aveva più controllo rispetto ai progetti precedenti, il che era per certi versi frustrante, anche quando aveva alcune buone idee. E avevo lavorato con un compositore per realizzare la musica. Alla fine queste collaborazioni resero il gioco migliore, ma mi ci volle un po' per abituarmi alla cosa".

Per quanto riguarda il gameplay, l'ostacolo più grande per Riedel fu quello di realizzare un'IA decente per la modalità singleplayer. "Puntare su un design multiplayer era una scommessa enorme per l'epoca, dato che la maggior parte della gente ci avrebbe giocato da sola. Se l'IA non avesse offerto una dose adeguata di sfida, il gioco avrebbe fatto schifo. Penso sia venuta abbastanza bene, ma, proprio come accade oggi, non c'è niente di meglio che giocare contro un avversario umano".

Alla fine, è stato l'approccio al multiplayer (un approccio che vanta tuttora pochi imitatori) ad aver reso unico *Spy Vs Spy*. Coerentemente col materiale di riferimento, Riedel puntò su dinamiche conflittuali, con i due protagonisti alla ricerca dei medesimi oggetti in un gioco che era tanto corsa quanto strategia. Ancor più peculiare era il fatto che il confronto diretto fosse spesso l'ultima soluzione a cui ricorrere, mentre le scelte migliori venivano portate avanti in relativa segretezza.

"È davvero un peccato che Internet non fosse disponibile all'epoca perché sarebbe stato ideale per quel tipo di gameplay", risponde Riedel

Come spesso accadeva nel mercato dei giochi per computer del 1984, il nome dell'autore appare chiaramente sulla copertina del gioco



L'essenzialità e le linee nette del fumetto hanno agevolato la transizione dalla carta allo schermo

quando interrogato su come ritiene che il gioco sia invecchiato. "Se esaminate qualsiasi gioco che abbia più di qualche anno, sembrano tutti piuttosto brutti secondo gli standard odierni, ma ciò che conta davvero sono le meccaniche ludiche di base. Un buon gameplay non invecchia mai".

Dopo l'uscita del gioco, Riedel si occupò delle conversioni per Apple II e Atari, oltre che del seguito *Spy Vs Spy II: The Island Caper*, che includeva trappole e idee che lo sviluppatore non era riuscito a inserire nel titolo originale.

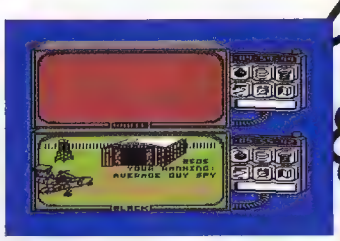
Seguirono altri giochi su licenza, con personaggi provenienti da Warner Brothers, Disney, Hanna-Barbera e "molti altri che non ricordo nemmeno". Dieci anni dopo, Riedel avrebbe riconquistato i fari della ribalta come designer della serie *Postal*. "Il desiderio di fare qualcosa di originale era troppo forte per essere ignorato, e il risultato fu *Postal*. In realtà era semplicemente un gioco alla *Robotron* con una trama schizzata. Pensavamo fosse divertente, ma ricevemmo una quantità paurosa di pubblicità negativa e un sacco di rivenditori rifiutarono di tenerlo in negozio, nonostante il fatto che avessero altri giochi che erano molto più violenti e sanguinari".

Riedel abbandonò l'industria dopo *Postal 2*, ma ammette di aver recentemente accarezzato l'idea di ritornare. E il motivo è Xbox Live Arcade. "Microsoft sta dicendo tutte le cose più giuste quando si parla di attirare un nuovo pubblico e creare giochi innovativi. Spero che vada in questo modo, anche se ovviamente c'è il rischio che [XBLA] non diventi altro che un posto in cui i grossi publisher propinano pigre conversioni di tutte le loro PI più datate. Mi piacciono i giochi classici come a tutti i giocatori, ma Live Arcade potrebbe essere qualcosa di veramente figo se gestito in maniera adeguata".

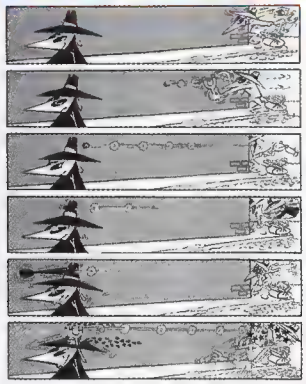
E per quanto riguarda quell'ingrediente elusivo che ha fatto di *Spy Vs Spy* un successo laddove molte altre licenze hanno fallito, Riedel ha una propria teoria che va al di là delle capacità di programmazione o del semplice amore per il materiale di riferimento: "I publisher amano le licenze perché sperano di sfruttare una fanbase e un marketing già esistenti. La loro idea è che tutti quelli che hanno apprezzato 'Matrix' vorranno comprarne anche il videogioco. Purtroppo i giochi su licenza sono spesso sfornati sotto estreme costrizioni temporali e affidati a team di sviluppo di secondo piano. Anche se gli sviluppatori sono dei fan della licenza, non gli viene concesso abbastanza tempo o denaro per renderle giustizia. Alla fine nessuno è contento dei risultati, ma un sacco di publisher continuano a ripetere il ciclo, mossi dalla speranza di fare soldi facili. Quando publisher e licenziatari insistono per avere un prodotto di qualità e danno agli sviluppatori il tempo e il budget di cui hanno bisogno, il risultato può essere valido come quello di un gioco senza licenza".

Ironicamente per un gioco incentrato su un'azione tanto frenetica, è stato proprio il tempo a consentire a Riedel di creare qualcosa di memorabile con la sua licenza. Non tanto il tempo di sviluppo, ma quello speso a pensare, ad esaminare il materiale di riferimento per l'idea alla base del gioco, così da vedere quale direzione prendere.

E la vera ricompensa per Riedel, superiore persino al piacere di vedere che il suo titolo viene giocato ancora a 20 anni dalla sua creazione, è stata qualcosa di più personale, ovvero la possibilità di incontrare i suoi eroi. "Due dei momenti più memorabili di quel periodo sono una cena con un gruppo di autori e disegnatori di 'Mad' e in seguito l'incontro con Antonio Prohias in persona al party organizzato per il lancio del gioco. È stato davvero surreale incontrare tutte le persone di cui leggevo i nomi sulla rivista sin da quando avevo otto anni. Non le consideri nemmeno persone reali, e ad un tratto ti ritrovi seduto a cena con loro".



Dopo aver trovato la via di fuga per l'aeroporto, la spia vittoriosa si librava nel cielo (e fuori dello schermo). Alla fine del gioco la propria performance veniva giudicata, ma la vera ricompensa era veder esplodere il proprio nemico



WHAT, ME WORRY?

Le trappole di *Spy Vs Spy* seguono i medesimi tempi comici del fumetto (a loro volta ispirati alla classica struttura a turni delle gag di Stanlio e Ollio): un giocatore le prepara e l'ignaro nemico le fa scattare, portando a segno la risata. E tutto questo era visibile grazie all'adozione dello split-screen. È frustrante per gli storici dell'umorismo in-game constatare come pochi titoli abbiano suscitato la medesima ilarità scatenata dalla vista del proprio nemico scagliato da una molla gigante attraverso cinque stanze: una trappola difficile da preparare, ma che ricompensa enormemente chi ci riesce.

TIME EXTEND

SUPER MARIO SUNSHINE

SISTEMA: **GAMECUBE**
PRODUTTORE: **NINTENDO**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **LUGLIO 2002**

Una settimana di vacanza per l'idraulico di Nintendo si trasforma nella più stravagante (o la meno strana?) delle sue tante avventure

Un Palmense, ovvero uno dei numerosi abitanti di Delfino, ma agghindati con camicia hawaiana, occhiali scuri e cappello a tesa larga, si trova nella hall dell'Hotel Delfino, un albergo a quattro stelle situato proprio sulle celebri Spiagge Rosse. Il Palmense in questione non è assoluto di decine e decine di videogiochi, al disgraziatissimo Mario tocca veramente fare l'idraulico. In quel preciso istante, quattro anni e mezzo fa, il mondo di Mario, di Miyamoto, l'intero Regno dei Funghi, crolla su se stesso. Ancora oggi questo universo aspetta di essere ricostruito pezzo per pezzo.

Per la prima volta nella sua carriera di protagonista assoluto di decine di videogiochi, al disgraziatissimo Mario tocca veramente fare l'idraulico

[illegible] del [illegible] e, quando Mario gli si presenta, [illegible] a mugugnare [illegible] della sabbia [illegible] dell'albergo. Poco dopo [illegible] Mario con [illegible] e [illegible] i [illegible] sono finite, ma una [illegible] angolo del [illegible] di questo [illegible] per la prima volta nella sua carriera di protagonista

All'epoca, comunque, molti giocatori fecero fatica a sottoscrivere le nuove [illegible]

Quelle brevi premesse [illegible] del fascino di *Super Mario Sunshine*, ovvero del più [illegible] e più controverso episodio della saga [illegible] Shigeru Miyamoto. In prima [illegible] più [illegible] i giocatori [illegible] di ancora [illegible] Miyamoto e compagni non [illegible] di fornire loro una [illegible] narrativa come quella di [illegible] trabocchetto'. E mai, prima di *Super Mario Sunshine*, nei giochi di Mario c'era stato spazio per toilette allagate e, ancora, per clienti schifati dallo scadente servizio fornito loro da un albergatore improbabile. E tutto questo senza contare magliettone hawaiane e occhiali da Sole, elementi che mai e poi mai i fan avrebbero pensato potessero invadere il Regno dei Funghi. In *Super Mario Sunshine*, il tradizionale senso dell'umorismo di cui sono [illegible] i giochi Nintendo assume dei connotati diversi, andando un passo oltre il [illegible] per sfiorare l'[illegible] al contesto sociale. Tra le linee di dialogo, prestando particolare attenzione [illegible]

Super Mario Sunshine [illegible]

Anche a distanza di anni, resta comunque evidente l'ottimo lavoro di Nintendo per quanto riguarda il level design. Spesso si ha la sensazione di avere a che fare con mondi e scenari progettati da un team di sviluppo sempre un passo oltre le aspettative dei giocatori

ACQUA-PACK

Mario ha sempre usato power-up, ma mai come standard, e nelle rare occasioni in cui ha avuto un compagno (il buon vecchio Yoshi in *Super Mario World*, per esempio), questo era muto quanto lui. Non in Sunshine. Lo SPLAC 3000, ovvero il cannone spara-acqua che Mario porta sulle spalle e che gli consente di planare, restare sospeso per aria e lanciarsi nel cielo, è una guida fastidiosamente chiacchierona. Sebbene i beccucci Turbo e Rocket siano power-up classici, l'altrettanto standard configurazione Hover finisce per diluire la purezza di *Mario*. Fra tutte le star dei platform, Mario non ha bisogno di aiuti al salto. È sbagliato quasi quanto concedergli un doppio salto a mezz'aria.

si dall'ordinario, anche per un gioco targato Nintendo. Se si esclude *The Wind Waker*, nessun altro gioco si è forse trovato in una situazione anche solo paragonabile. Vista la statura ludica di *Super Mario 64*, *Sunshine* non poteva far altro che deludere i fan di vecchia data. Tutti, in cuor loro, sapevano che *Super Mario Sunshine* non avrebbe potuto bissare il successo di *Super Mario 64*. E tutti sapevano che mai e poi mai *Sunshine* avrebbe potuto segnare l'evoluzione del genere platform come il suo predecessore. Eppure furono in molti a ritrovarsi perplessi innanzi ad un episodio che pareva veramente fuori tono rispetto al melodico sviluppo della serie. Proprio come il suo cugino generazionale, ovvero *The Wind Waker*, anche *Super Mario Sunshine* è diventato un controverso argomento di discussione tra i nintendofili. *Sunshine*, per molti, era il gioco simbolo di un'azienda che pareva aver dimenticato le sue origini e le sue priorità, almeno prima della ristrutturazione legata a DS. Sebbene *The Wind Waker* sia ancora in grado di scatenare dibattiti, *Sunshine*, invece, viene più che altro ricordato con un imbarazzato silenzio.

Un imbarazzato silenzio che *Super Mario Sunshine*, comunque, non merita affatto. E non solo perché al di là delle 'anomalie' si celà comunque un platform game di qualità (questo è il minimo che ci si possa aspettare da un gioco supervisionato da Miyamoto). No, *Super Mario Sunshine* è importante proprio perché è palesemente 'sbagliato'. Quest'opera affascinante e schizofrenica a tratti si allontana da tutto quello che ha sempre fatto di un 'gioco di Mario' un 'gioco di Mario', mentre altre volte lo definisce con eloquenza, facendosi elemento essenziale per ogni studioso della serie.

La prima nota stonata di *Super Mario Sunshine* è l'aereo. Mario, Peach e il loro entourage di Toad si stanno prendendo ad una vacanza sull'idilliaca Delfinia, ma per arrivarci usano un idrovolante degli anni '50: un mezzo di trasporto romantico, certo, ma anche assolutamente fuori posto nell'incantato contesto del Regno dei Funghi. E questa prima nota stonata si trasforma subito in un accordo. Mario e compagni stanno ammazzando il tempo guardando un video turistico che promuove le attrattive dell'assolato luogo di villeggiatura. Per quanto utile stratagemma narrativo, in pochi secondi, media e pubblicità inva-

dono il Regno dei Funghi, inquinandone e complicandone la caotica innocenza.

Una volta atterrati, i passeggeri vengono accolti dagli indigeni freddamente, con sospetto, diffidenza e persino un pizzico di xenofobia. I panciuti Palmensi, infatti, vedono in Mario un vandalo, ritenendolo responsabile degli orribili graffiti comparsi nottetempo ad ogni angolo di Delfinia (opera di un impostore, ovviamente, un misterioso personaggio battezzato Shadow Mario). Mario viene quindi condannato ai lavori forzati, vale a dire a pulire l'isola da cima a fondo con l'aiuto di un bizzarro meccanismo idraulico chiamato SPLAC 3000, al tempo stesso strumento e compagno d'avventura. Queste premesse narrative vengono esposte attraverso inedite scene prerenderizzate, la cui mediocrità le rende ancora più stridenti in una serie conosciuta per la sua interazione istantanea.

Come si verrà a scoprire nel corso del gioco, quella di Mario è una vacanza al contrario. E non solo perché una settimana di ferie si trasforma, per una serie di sfortunate coincidenze, in giorni e notti di lavoro forzato. Quel bizzarro velivolo che lo ha portato su Delfinia lo ha anche strappato al suo mondo, un reame dove impazza il nonsense, le colline hanno gli occhi e il bene e il male sono definiti con semplicità. Delfinia, invece, è un luogo che ricorda spaventosamente il mondo reale.

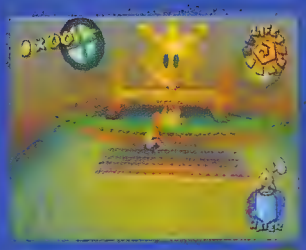
Prendete l'architettura, per esempio. La zona che funziona da hub non è un castello incantato, ma un centro cittadino fatto di malta e mattoni, pieno di negozi e di botteghe, popolato da abitanti che vogliono qualcosa, nemmeno ci si trovasse nel bel mezzo di un episodio della saga di *Zelda*. Nella pratica questo hub funziona comunque come una brillante palestra nella quale mettere alla prova le mosse di Mario. Proprio come il celebre cortile del maniero di Peach in *Mario 64*, verrebbe da aggiungere, eppure Mario in questo contesto urbano pare veramente un elemento estraneo.

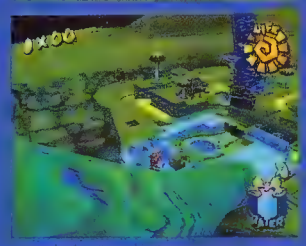
Esiste però uno strano precedente: la città sotterranea di Wet-Dry World in *Super Mario 64*. Vuota, deserta e ben nascosta, era un'eco di realtà all'interno di un regno incantato e fantasioso. Il suo squallore poteva quasi essere interpretato come un commento sulla mondanità del vivere quotidiano rispetto a quello di Mario. In *Sunshine*, Mario si ritrova imprigionato proprio in quell'immaginario, sebbene più colorato e vivace. Più tardi il gioco lo porta presso un mulino a vento, un porto mercantile, un luna park, un hotel. Nemmeno a dirlo, sia la telecamera che le abilità atletiche di Mario faticano a tener testa a queste strutture. Strutture realizzate come facsimili dei [illegible] spettivi reali, piuttosto che squis[illegible] mente attorno alle mosse di M[illegible]

La zona che funziona da hub non è un castello incantato, ma un centro cittadino fatto di malta e mattoni in cui Mario pare un elemento estraneo

Anche i Palmensi sembrano più figure del mondo reale che di quello di Mario. Sebbene il loro aspetto sia innegabilmente buffo, con la loro pelle colorata, gli enormi nasi e i gonnellini fatti di foglie, gli abitanti di Delfinia paiono più umani di Mario e di Peach. I Palmensi sono generosi, capricciosi ed esigenti: veloci a giudicare e a farsi prendere dal panico, possono vantare una personalità più ricca e marcata dei vari Koopa e Toad, ma questo non li rende necessariamente dei personaggi più memorabili o apprezzabili. Esiste persino un accenno di sottotesto sociologico circa l'erosione delle culture aborigene: la fiorente industria turistica dei Palmensi è in netto contrasto con l'ultimo livello, il Villaggio delle Palme, un mistico ed enorme albero che per anni ha fatto da rifugio per tutti gli abitanti di Delfinia.

L'avventura di Mario sull'isola, insomma, non inizia affatto in maniera canonica. Abituati a un rapimento e a un primo tentativo di salvataggio, i videogiocatori si trovano alle prese con un idraulico vittima delle circostanze, obbligato a lavorare per riscattarsi. In *Sunshine*, anche dopo lo smascheramento di Shadow Mario e il rapimento di Peach, le minimaliste tematiche di fondo restano, appunto, sullo sfondo. Queste sono rimpiazzate da un senso del dovere che è tipico della cultura giapponese, ma che mal si sposa con l'immaginario del Regno dei Funghi. Missioni come quelle che vogliono Mario impegnato a ripulire una spiaggia da enormi macchie di petrolio o, ancora, a lavare i denti di un'anguilla gigante, paiono quasi pillole di saggezza destinate ai più giovani. Svilup-





Gli scenari più avanzati abbandonano le solari atmosfere di Delfinia per capitombolare in paesaggi immaginari decisamente più organici. Queste ambientazioni confermano la bontà del level design, facendo spazio a enigmi e puzzle architettonici assai interessanti

Esplorare i livelli facendo affidamento sulle abilità di Mario è un vero e proprio spasso: a differenza di quanto visto in *Super Mario 64*, le ambientazioni si estendono anche in verticale, offrendo malinconici scorci dell'isola di Delfinia

pare un gioco per famiglie e un conto utilizzare questo gioco per insegnare l'importanza dell'igiene orale è un altro.

A controbilanciare questa impostazione moralistica concorre però una trovata decisamente più adulta. Si tratta di un espediente capace di rimpolpare (almeno parzialmente) un contesto narrativo a dir poco scheletrico. Shadow Mario è in realtà Baby Bowser opportunamente mascherato, e rapisce Peach non tanto per soddisfare la propria natura malvagia, ma perché la crede sua madre. Con una mossa azzardata, coraggiosa e imprevedibile, tutte le storielle perverse inerenti il triangolo amoroso tra Mario, Peach e Bowser vengono tacitamente confermate da Nintendo stessa (e per quanto possa sembrare assurda, la bizzarra fantasia di Baby Bowser non viene nemmeno smentita). Con *Sunshine*, insomma, per la prima volta il sesso si intrufola nel Regno dei Funghi.

Ovviamente tutto questo è solo un pretesto per l'azione, che resta comunque saldamente incentrata sullo sfruttamento delle arti acrobatiche di

I livelli segreti non tentano nemmeno di assomigliare alla realtà (il tavolo da Pachinko è una delle poche eccezioni). Sospesi nel vuoto, sono indubbiamente le sezioni più brillanti (e impegnative) di *Super Mario Sunshine*

Mario: si corre, si salta, si raccolgono monete. Eppure in passato non si è mai sentita l'esigenza di un contesto narrativo, di un indirizzo moralistico, di suggestioni emotive. Anzi, il fascino dei giochi di cui è protagonista la mascotte Nintendo è spesso legato all'assenza di una logica di fondo. Raramente ci si chiede 'perché' nel Regno dei Funghi. In *Sunshine*, invece, si ha la sensazione di ricevere risposte a domande invero mai formulate.

Il mondo di *Sunshine*, così prosaico, nasconde però un segreto. O, per meglio dire, livelli 'segreti' a cui è possibile accedere attraverso misteriosi portali sparpagliati per Delfinia. Diametralmente opposti rispetto a quest'ultima, vanno oltre la pura astrazione, avvicinandosi all'essenza del platform game più di quanto qualsiasi *Mario*, 2D o 3D, abbia mai osato fare. I giochi di piattaforme mettono alla prova il coraggio, il tempismo, l'agilità e la capacità di dominare la paura di cadere. I brevi e impegnativi livelli segreti di *Sunshine* non si basano su altro, presentandosi come stilizzati ponti sospesi nel vuoto realizzati con mattoncini colorati. In questi frangenti, il contesto, la storia e le motivazioni evaporano nel nulla, mentre Mario se ne addirittura privato del suo SPLAC 3000 per tornare ad essere ciò che è sempre stato prima di *Sunshine*.

Anche sotto il profilo stilistico, i livelli segreti si allontanano dal quasi-realismo del resto di Delfinia, ricordando il tradizionale surrealismo dei pretendenti giochi di *Mario* per eccellenza nell'astratto minimalismo. Alcuni scenari sembrano versioni tridimensionali dei quadri di Mondrian, blocchi di colore sospesi in uno spazio vuoto. E anche i rimandi figurativi vengono stravolti. Un trampolino non assomiglia necessariamente a un trampolino: è un quadrato marrone definito dall'effetto plastico che dall'aspetto. Curiosamente, i blocchi sono fatti di legno, plastica o vetro, e sono incastrati tra di loro con quattrocchi chiodi enormi viti e abnormi bulloni. La scala è distorta, tanto che Mario sembra

Ovviamente, *Sunshine* è [illegible]

Lo scenario battezzato Porto Giocondo è senza dubbio uno di quelli più saldamente ancorati ai canoni ludici dei platform game. Non sorprende affatto che sia uno dei preferiti dagli appassionati di vecchia data, assieme alla magnifica Baia dei Noki.

quasi perso in un cosmico layout di blocchi fluttuanti, dove il lavoro è bandito e c'è spazio solo per il gioco.

Sì non che proprio questi livelli, più lodo che il mondo da cui vi si accede, sembrano ispirare il seguito, *Super Mario Galaxy* (sebbene la saggia idea di utilizzare delle strutture sferiche come scenari di gioco dovrebbe ridurre i problemi di inquadratura legati alla telecamera in simili contesti 3D).

mente astratto, Nintendo ha forse rischiato di portare la sua mascotte ben oltre il punto di rottura. Ma è stato un utile esperimento: *Mario 64* ha brillantemente ridefinito i canoni dei giochi di piattaforme in tre dimensioni, allargandone i confini con un piglio evoluzionario che nessun altro team di sviluppo è mai riuscito a replicare. Con il senno di poi, *Sunshine* lo si può vedere come un tentativo di ricono-

possono vantarsi di aver imparato qualcosa sulle spiagge di Delfinia.

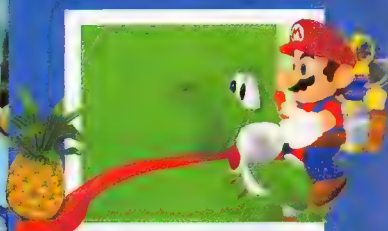
E comunque, a tratti la formula di gioco di *Sunshine* funziona. Alcuni livelli speciali, come quello che vede Mario cavalcare un gigantesco uccello di sabbia, restano ancora oggi memorabili. E anche lo SPLAC 3000, per quanto antipatico come strumento ludico e come compagno di avventure, riesce di tanto in tanto a restituire una certa gioiosa fierità al mondo di gioco. Le piroette sulle corde tese sopra al livello Colli Ariosi ne sono la dimostrazione più lampante.

Da qualche parte tra i suoi estremi, *Mario Sunshine* riesce quindi a riassumere tutto quello che un gioco di Mario dovrebbe essere, e tutto quello al cui invece non dovrebbe affatto somigliare. Si dice che, di tanto in tanto, ci si debba perdere per poterci ritrovare. La speranza, ovviamente, è quella che la vacanza di Mario su Delfinia abbia restituito a Nintendo una visione più chiara del futuro della saga.

Da una parte, Sunshine è riuscito a corrompere l'incantata natura del Regno dei Funghi. Dall'altra, i suoi livelli segreti ne costituiscono l'essenza

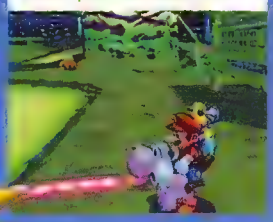
Da una parte, quindi, *Sunshine* è riuscito a inquinare e corrompere l'incantata natura del Regno dei Funghi. Dall'altra, invece, i suoi livelli segreti ne costituiscono l'essenza più pura. Sottomettendo Mario al centro di due universi così lontani, uno paradossalmente reale e l'altro inequivocabil-

tare due diverse anime del platform game: quella più moderna, ibridata con la narrazione e le dinamiche ruolistiche, e quella più tradizionale ed essenziale. Per la maggior parte del tempo, *Sunshine* fallisce nell'impresa di conciliare questi due aspetti, ma sia Nintendo che i fan di Mario



DINO CRISIS

Perso in mezzo alla confusione e alla delusione che hanno accompagnato *Super Mario Sunshine* c'era il ritorno di Yoshi, il quale avrebbe dovuto causare festeggiamenti di massa in seno ai fan vista la sua sofferta mancanza in *Mario 64*. Ma pur essendo brillantemente implementato, il grazioso destriero di Mario risulta colpevolmente sottosfruttato, un altro segnale (dopo le ridotte dimensioni rispetto a *Mario 64* e la snervante caccia alle monete blu) di uno sviluppo non estraneo ai compromessi. Sebbene perlustrare Delfinia a cavalcioni di Yoshi sia a tutti gli effetti parecchio divertente, sono poche le sezioni architettate in modo tale da sfruttarne le abilità specifiche. Il getto di succo di frutta esploso dalla gola del sauro è un'ottima estensione delle sue ben note funzioni corporee, ma non viene quasi mai utilizzato.



Forum Videogiochi
Via Torino 51
20063 Cernusco S/N (MI)
E-mail: videogiochi@sprea.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Forum

VG24 (febbraio/marzo 2007)

Cara e irraggiungibile redazione di **Videogiochi** (ma non potevate scrivere in maniera più evidente che avete cambiato indirizzo email? Solo dopo una settimana di missive rispedite al mittente ho scoperto la novità), mi riallaccio alla lettera di Pygo pubblicata su **VG**23 per tornare sul tema della distribuzione, più precisamente su uno svantaggio della distribuzione digitale di cui sento parlare pochissimo e sui cui vorrei soffermarmi per qualche secondo.

Cosa succederà al mercato dell'usato una volta che la digital delivery prenderà piede? Capisco che a monte ci sia da fare un discorso etico: i giochi usati rubano importanti quote di mercato al nuovo, privando sviluppatori e publisher di quella fonte di reddito che gli spetterebbe lecitamente. Ma guardiamo in faccia la realtà: l'usato fa comodo a tutti. Fa comodo ai negozianti, che ormai propongono vetrine di giochi usati sempre più ampie e sembrano sempre ben disposti verso la compravendita di titoli di seconda mano, evidente fonte di reddito supplementare. Fa comodo alle case, che hanno modo di far conoscere prodotti che altrimenti non avrebbero comunque venduto a prezzo pieno e di favorire la diffusione di PI, magari convincendo gli utenti a comprare un seguito o uno spin-off oppure, perché no, ad acquistare anche il gioco in questione a prezzo pieno, per una forma di collezionismo. Fa comodo ai giocatori, che possono accedere a un parco giochi ben più ampio di quello che potrebbero permettersi altrimenti, evitando di rivolgersi ai canali pirata e comprando titoli che li incuriosiscono e che a prezzo pieno starebbero a marcire sugli scaffali dei negozi, sorpassati da giochi più 'sicuri'.

Ma soprattutto fa bene al videogioco. Il mercato dell'usato è un mezzo per favorire la diffusione del medium, per incentivare il passaparola fra giocatori e lo scambio di titoli e per ripescare software che altrimenti sarebbe ormai finito nel dimenticatoio. Cosa sarà di tutto questo una volta che la distribuzione digitale prenderà il sopravvento? Dubito che dando indietro la mia copia di *Geometry Wars* potrò avere uno sconto sul download di *Jetpac*. Allo stesso modo non potrò convincere i miei amici che *PGR7* è molto più bello di *GT12*, perché entrambi i giochi saranno relegati agli HDD delle mie console e non potrò prestarglieli, magari per convincerli a comprarli usati a loro volta. E nel frattempo mi toccherà piangere la chiusura del negozietto sotto casa, per cui la compravendita di giochi usati non è un motivo per farsi il Ferrari, ma semplicemente la soluzione per tirare avanti... **(lettera firmata)**

Il futuro che tu immagini è ineluttabile. Ovviamente è così remoto da chiedersi se per allora i piccoli negozi di videogiochi (o tutto il genere umano, del resto l'invasione aliena è prevista per dicembre del 2012) non si saranno già estinti per cause naturali, ma sì, il digital delivery ha troppo 'senso' per l'industria e per il consumatore perché non diventi la norma. Resta però da vedere se il processo di allargamento della banda sarà sufficientemente veloce da compensare l'altrettanto inevitabile 'appesantimento' dei giochi in termini di byte. Se oggi può avere senso offrire contenuti da 3GB come *Half-Life 2* attraverso il servizio Stream, prima di poter dire altrettanto per giochi da 20 o 50GB bisognerà necessariamente aspettare la diffusione di reti a banda incredibilmente elevata. E quand'anche questa dovesse diventare la norma, che dimensione media avranno raggiunto i giochi per allora? Magari esisteranno giochi su dischi da 50TB e 'giochini' da 25GB scaricabili dalla rete.

La questione dell'usato, inoltre, è tutta da definire. Già oggi è possibile condividere un gioco scaricato dal PlayStation Store con altri quattro utenti. Certo, la procedura è vagamente 'delicata' (ogni utente deve avere accesso all'account attraverso cui è stato acquistato il gioco), ma è un segnale incoraggiante. Sempre Sony, inoltre, ha elaborato e brevettato un sistema di 'autorizzazioni' pensato proprio per "incentivare la condivisione del software" scaricato dalla Rete. Potrebbe essere questo il futuro che attende? Maggiori informazioni all'indirizzo www.neogaf.com (articolo: 'It's All About the Entitlements'). Ah sì, **L'INDIRIZZO E-MAIL DI VIDEOGIOCHI È CAMBIATO!**

Il mercato dell'usato è un mezzo per favorire la diffusione del medium. Cosa ne sarà una volta che la distribuzione digitale prenderà il sopravvento?

In un recente viaggio a Londra per motivi di studio, ho scoperto che la vostra sorella Edge pubblica una vasta gamma di speciali e collector's edition. Proporre una pubblicazione come 'File', che racchiude le migliori e le più importanti recensioni stilate da Edge nel corso della sua esistenza, è forse un compito improbo per una **Videogiochi** ancora giovane, ma perché non prendere in considerazione un esperimento analogo a quello effettuato da Future con 'Retro'? 'Retro' è una stupenda raccolta dei migliori Making Of già pubblicati da Edge, un concentrato di storia del videogioco che tutti dovrebbero leggere. Immagino abbiate già i diritti del materiale passato di Edge, quindi perché non approfittarne per redigere qualcosa di analogo? Nel caso questo avvenga, ricordatevi di chi vi ha suggerito l'idea e, almeno, mandatemi una copia omaggio... Allego indirizzo.
Stefano

Ottimo suggerimento. Ci sarebbero da definire alcuni importanti 'dettagli' legali, ma nella peggiore delle ipotesi si potrebbe offrire un prodotto simile anche senza impiegare il materiale della testata britannica Edge (di cui Sprea detiene comunque i diritti).

A supporto della missiva pubblicata su **VG**23 che chiedeva una maggiore attenzione ai giochi già usciti rispetto a quelli ancora da lanciare, vorrei offrire il mio punto di vista. Come in qualsiasi

ONLINE FORUM
Brevi estratti dal forum di discussione ufficiale di Videogiochi

Topic:
La grafica: come ha cambiato il modo di giocare
Quali cambiamenti ha subito il vostro rapporto con i videogiochi a causa dell'evoluzione della grafica? Riuscite ancora a giocare con giochi dalla grafica obsoleta ma ricchi di contenuti? O, forse più superficialmente, giocate solo a giochi con una bella definizione, texture spettacolari, ecc...? Dal canto mio posso dire di fregarmene quasi completamente della grafica, anche se ovviamente viene difficile andare sempre al di là del fattore estetico...
Kiactus

Purtroppo la grafica ha rovinato i vecchi giochi. Prima riuscivo a giocare con i primi *Super Mario* tranquillamente, adesso non mi danno più le stesse emozioni.
Rosario1990

La grafica serve per sedurre un utente, ma poi quello che lo fa continuare a giocare è la profondità del gameplay.
Darkfox

altro settore merceologico, il mercato dei videogiochi sta sempre più spostandosi verso un modello di consumo fast food: compra, consuma velocemente, butta via e ritorna al punto di partenza. Sono un frequentatore, ahimè, di numerosi forum italiani e non, e in questi luoghi d'incontro virtuali il fenomeno appare in tutta la sua più sconcertante distruttività. Fatte salve rare eccezioni, i topic dei giochi vengono frequentati assiduamente fino al giorno della loro uscita, con notizie, schermate, rumor e ogni tipo di contenuto che possa far aumentare la salivazione al consumatore.

Esce il gioco e il topic ha un picco: tutti ne parlano, si fa a gara per postare le prime impressioni, magari vantandosi dell'amico negoziante che ha passato il gioco sottobanco prima della data d'uscita ufficiale. Passa una settimana e il topic finisce in seconda pagina, salvo venir rimbalzato da qualche intervento saltuario. Due o tre settimane e, salvo titoli monumentali tipo *Gears of War*, il gioco è come se non fosse mai esistito, prontamente rimpiazzato dal nuovo Messia che tutti aspettano, nuovamente, con la bava alla bocca.

Viviamo in un'epoca dove il tempo non basta mai, dove gli stimoli sotto forma di canzoni, film, libri, videogiochi, web sembrano soverchiare le capacità umane e dove gli sviluppatori si lamentano costantemente di dover lottare per rubare spazio agli altri media. Forse sarebbe il caso di rinunciare a qualcosa. Rinunciare a vedere un film per potersi gustare con calma un videogioco, senza doverlo finire di corsa per scrivere 'Primo!' su qualche forum. Rinunciare a stare qualche ora davanti al web per affrontare con pazienza un determinato action adventure, senza sclerare perché non si ha tempo e precipitarsi su GameFAQs per vedere come superare un punto insormontabile. Rinunciare a leggere l'ultimo libro di Palahniuk appena uscito (perché se non lo fai, non sei nessuno) per passare un po' di tempo a parlare di questi benedetti videogiochi. E non parlarne snocciolandone caratteristiche tecniche come un comunicato stampa, ma raccontarne tutti gli aspetti, esaminare i contenuti, sviscerarne l'anima. Magari così il topic su un certo gioco riuscirà a rimanere in prima pagina per diverse settimane anche senza essere uno 'sticky'.
LukeDuke

Forse è vero quello che dici. Forse è vero che i videogiocatori passano più tempo ad attendere un gioco che non a giocarci. Forse è vero che i forum stanno assumendo la forma di 'accumulatori di notizie' piuttosto che di luoghi di discussione. Forse è vero che i videogiochi si consumano troppo frettolosamente. Ma di chi è la colpa? È davvero del videogiocatore o è dell'industria in generale? Magari la domanda è mal posta. Magari la frequentazione di uno o più forum può essere vista come un gioco a sé, persistente quanto un MMORPG, e quando il numero dei post cala all'uscita di un titolo particolarmente atteso, magari è perché la comunità ci sta effettivamente giocando. Se così fosse, verrebbe semmai da chiedersi perché si dovrebbe sprecare tempo prezioso a postare. Forse è già un miracolo che qualcuno si prenda la briga di farlo in quelle poche settimane che preludono alla discesa in seconda pagina...

Ciao, mi chiamo Jacopo e lavoro presso una piccola software house milanese chiamata GameIndustries. Da diversi mesi, ma potrei dire quasi anni, stiamo lavorando a un progetto per PC. All'inizio eravamo solo tre persone e tutto quello che avevamo per le mani era un documento di design e alcuni bozzetti: ricolmi di ingenuità abbiamo provato a proporre il materiale a diversi publisher sperando di trovare un finanziatore, ma i pochi che siamo riusciti a contattare non ci hanno mai risposto. Dopo qualche momento di panico, abbiamo trovato una società italiana disposta a sponsorizzare parte del progetto: coi soldi ricavati da loro e con una buona parte dei nostri risparmi investiti nell'idea, abbiamo deciso di portare avanti lo sviluppo e di provare a vendere il gioco una volta che fosse stato in fase di completamento, convinti che fosse così più semplice. Giunti a un 90% dello sviluppo, abbiamo provato a contattare nuovamente i publisher di prima, ma, pur riscontrando un interesse maggiore, non siamo riusciti a concludere alcun accordo soddisfacente. Nella speranza di dare una svolta alla situazione abbiamo quindi seguito il proverbio 'Se la montagna non va da Maometto, Maometto va alla montagna' e abbiamo organizzato spedizioni presso tutte le fiere di settore. E quando dico tutte, intendo proprio tutte: siamo stati a Londra, a Lipsia, in Giappone, in Corea... In fondo il mercato PC è globale ed eravamo convinti che, sparando nel mucchio, alla fine qualcuno disposto a dedicare un minimo d'attenzione al nostro progetto l'avremmo trovato. Così è stato e, tenendo le dita incrociate, dovremmo firmare a breve un contratto.

Quello che voglio rimarcare è la pessima situazione italiana quando si parla di sviluppo e publishing. Tutti sappiamo che quando si parla di studi italiani i nomi che saltano fuori sono sempre i soliti, così come le ragioni per l'assenza di un mercato del lavoro in questo settore. Quello che forse in molti non sanno è che gli altri Paesi hanno spesso uno stand alle principali fiere del settore, così da permettere agli studi minori di farsi conoscere ed essere presente sul suolo fieristico con una spesa ridotta. L'unione fa la forza, in poche parole. C'è sempre il Padiglione Canadese, il Padiglione Olandese, il Padiglione Tedesco, il Padiglione Francese, il Padiglione Coreano... E il Padiglione Italiano? Possibile che non ci siano cinque studi in grado di mostrare i propri prodotti, consorziarsi sotto l'ala protettrice (e coi finanziamenti) dell'AESVI e permettere così all'industria italiana del videogioco di crescere e farsi conoscere in tutto il mondo? A noi una simile iniziativa sarebbe servita come il pane e di certo ci sono molti altri team semi-amatoriali nelle nostre stesse condizioni.
Jacopo Schiavo

Possibile che non ci siano cinque studi in grado di consorziarsi e permettere all'industria italiana del videogioco di crescere e farsi conoscere in tutto il mondo?

Videogiochi, tristemente, non può che pubblicare e ritornare a sperare che la situazione cambi. Ma allo stesso tempo non può che insistere nel consigliare caldamente di indagare il giovane scenario low-risk e low-budget della distribuzione digitale. È quasi incredibile la cecità di molti piccoli sviluppatori (italiani e non) di fronte alla grande opportunità che rappresenta. Qualcuno cominci anche a pensare ad un 'Padiglione Italiano' su Home.

Topic: Europei truffati per l'ennesima volta

Bene bene: il lancio europeo è adesso non solo l'ultimo e il più costoso, ma anche comprensivo di hardware 'ritoccato'. Anni fa la PS2 passò da un'architettura multichip ad una a chip singolo, ma la cosa non ebbe ripercussioni pratiche degne di rilievo. Stavolta la Sony mette le mani avanti e avverte che le modifiche hardware di fatto limitano la retrocompatibilità col software PS2 europeo. Con tutto il software PS2 che c'è in giro in Europa, non è certo una bella notizia. Neanche per i duri e puri che comprano le nuove console solo per i giochi nuovi. La PS3 avrà anche trovato il suo *Halo*, e avrà pure *Virtua Fighter 5* al lancio, ma questo è un boccone amaro da mandar giù. Insomma, questo lancio è un pastrocchio. Ben più pasticciato di quello PS2.
Guybrush Threepwood

Non sono ancora stati truffati. Basta non comprare PS3.
Giacomo Leopardi Reborned

Be', se non altro non si può certo dire che nei mesi di ritardo siano rimasti con le mani in mano: qualcosa hanno combinato.
Xpeter

Be' complimenti a Sony. Io adesso mi compro l'Xbox anche se è una console che mi fa venire la tristezza, perché la PS3 senza il software di emulazione la compro solo se me la scontano del 40%. Il che significa che non la compro.
Antonio-p

La morale della favola per Sony comincia ad essere sempre la stessa: non promettere ciò che non puoi mantenere.
douglaS Zenzero

Si certo, sempre a spalare merda sulla Sony. Ora che sono Wiiniano posso difendere la causa. Il firmware della PS3 verrà aggiornato all'uscita della stessa in EU, quindi la compatibilità aumenterà non di poco.
Swisstux

Nel prossimo numero

Videogiochi 26
in edicola a giugno

CRACKDOWN

*Offerta limitata nel tempo – vedi www.xbox.com/it/nal/33. Richiede Xbox 360, hard disk, Xbox Live™ Gold. Crackdown™ è sviluppato dalla Real Time Worlds Ltd. per Microsoft Corporation. Crackdown, Real Time Worlds e il logo Real Time Worlds sono marchi della Real Time Worlds Ltd. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. © 2007 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, il logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360 i loghi Xbox, Xbox live e il logo Xbox live sono sia marchi registrati che marchi di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi.

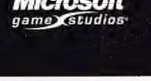
In una mano la bilancia della giustizia, nell'altra un camion da due tonnellate.

Sei un agente di giustizia geneticamente modificato, autorizzato a fare qualsiasi cosa per ripulire Pacific City dalla criminalità. Dalle strade fino ai tetti più alti delle case, puoi usare tutto ciò su cui riesci a mettere le mani per dimostrare ai delinquenti che il crimine non paga.
E per la vendetta finale, unisci le forze con le modalità cooperativa e multiplayers: raddoppia la distruzione, raddoppia la ricompensa. **Solo giustizia. Niente compromessi.**

XBOX.COM/CRACKDOWN

Solo per un periodo di tempo limitato: sulla confezione trovi tutti i dettagli dell'offerta.*

realtime worlds



Jump in.

gamesradar.it

ISSN 1723-3348

70025

9 771723 334000

BIMESTRALE - POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. - D.L. 353/2003
(CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART.1, COMMA 1, DCB MILANO